

OTAKU

MANGA Y ANIME EN TU IDIOMA

Ikkitousen

Todo sobre lo que no nos dejaron ver por TV. ¡Y sin censura!

$20.00

USA$ 2.75

21 NÚMERO





GANTZ

SECOND PHASE: CATASTROPHE

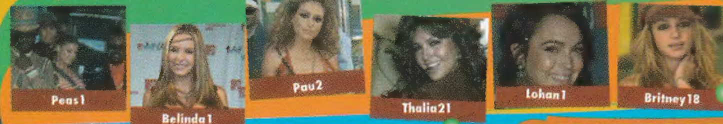
móvil market

más contenido en www.movilmarket.com.mx



FAMOSOS

Envía JOT y la clave del juego que quieras al 22422.
Ej.: JOT PAU2 al 22422.
Requiere 2 mensajes de $15.00. Costo total $30.00 IVA incluido.



Envía al 22422

TONOS

Polifónicos. Envía POT y la clave del tono al 22422.
Ej.: POT TI al 22422.
Monofónicos. Envía MOT, la clave del tono y la marca de tu teléfono al 22422.
Ej.: MOT TI NOKIA al 22422.
Costo: $15.00 IVA incluido.

Envía al 22422

Nuevecitas

Canción	Clave
Sentimental - Moderatto	senti
Dulce Locura - La Oreja de Van Gogh	locura
Frágil - Allison	fragil
Si tú no vuelves - Chetes y Amaral	novuelves
Mariposas - Enanitos Verdes	maripos
Completamente - Chetes	completa
Miénteme una vez más - Paulina Rubio	miente
Por ti- Belanova	ti
Me pregunto por qué - Belanova	pregunto
Día de enero- Shakira	enero
Boba niña nice - Belinda	boba
Antes que ver el sol - Coti	elsol
Amiga - Yuridia y Yahir	amiga
Ya lo ves - Uff	yloves
Arrasando - Thalía	arrasando
Usted se me llevó la vida - Alexandre Pires	usted
Palabra de honor - Moderato	palabra
No siento penas - Juanes	nopenas
Vivimi - Laura Pausini	vivimi
Jaleo - Ricky Martin	jaleo
Gente - Laura Pausini	gente
Fue lo que será - Kabah	fue
Desde que llegaste - Reyli	llegaste
Amor del bueno - Reyli	bueno
Lloraré las penas - David Bisbal	penas
Esta ausencia - David Bisbal	ausencia
Tal vez - Ricky Martin	talvez
Deseos de cosas imposibles - La oreja de Van Gogh	deseos
Alucinado - Tiziano Ferro	alucin
Waiting for the night - J.LO	night
Tal vez - Ricky Martin	talvezrm
Bonito - Jarabe de palo	bonito
Aunque no te pueda ver - Alex Ubago	aunque
Aquí - La ley	ley
Detalles - Yahir	detalles
Angel - Robbie Williams	angels
Pingüinos en la cama - Ricardo Arjona	pingui
Tu olvido - Victor García	olvido
Niña - Reik	nina1
Dámelo - Juanes	damelo
Lo siento - Belinda	siento
Nada es para siempre - Luis Fonsi	siempre
Florecitas - Kabah	florecita
Tratar de estar mejor - Diego Torres	mejor
Parte de mi corazón - Kumbia Kings	parte
No era necesario - Reyli	necesario
Déjalo ir - Benny	dejalo
Nada fue un error - Coti	nada1
No me quiero enamorar - Kalimba	enamorar
Noviembre sin ti - Reik	noviembre
Pero me acuerdo de tí - Christina Aguilera	acuerdo
Alucinado - Yahir	alucinado
Azul - Christian Castro	azul2
No te apartes de mí - Yahir	apartes
Amar sin ser amada - Thalía	amar
La Tortura - Alejandro Sanz y Shakira	tortura

CONSULTA COMPATIBILIDADES

¡DALE VIDA A TU CEL!

Envía al 22422



Envía FOT y la clave de la Foto al 22422
Costo: $15.00 IVA incluido.
Ej.: FOT MONO1 al 22422.

SONIDOS REALES

Envía ROT y la clave del sonido que quieras al 22422
Ej.: ROT PLAYA al 22422.
Costo: $15.00 IVA incluido.

Nuevos	CLAVE
Vamos a la playa	playa
Telefono carpintero	carpin
Reggae Reggae	rigui
Con la p	conlap
Cielo Madrileño	madril
Anacleto contesta	anacleto

Los + Divertidos	CLAVE
Contesta tururu	tururu
Manta	manta
Ay el chiquito	aychiqui
Oye mi reina	oyereina
Soy un espermita	espermita
Super naco no contestar	supernaco

juegos

MÓVIL MARKET tiene PARA TI el juego original de la película MIAMI VICE

NUEVO



MIAMI VICE
MIAMI

NUEVO



TOCA
TOCA

¡En EXCLUSIVA! ¡Tenlos YA!

Envía JOT y la clave del juego al 22422.
Requiere 2 mensajes de $15.00. Costo total: $30.00 IVA incluido.

Consulta las compatibilidades para cada servicio.

Envía al 22422

Ej.: JOT MIAMI al 22422.

HITS



CARRERAS	Out Road JOT ROAD al 22422	Jet Ski Venice JOT JETSKI al 22422	Aqua Jet JOT JET al 22422	Micro GP JOT MICRO al 22422	Crash and Trash JOT CRASH al 22422
AVENTURAS	Aquarium Life JOT LIFE al 22422	Tecno Bang JOT BANG al 22422	Paint Racer JOT PAINT al 22422	Castle Guard JOT CASTLE al 22422	Claustrophobia JOT PHOBIA al 22422
DEPORTES	Horses Shoes JOT HORSE al 22422	FR Decathlon JOT DECATHLON al 22422	Alberninho Football JOT FUTBOL al 22422	All Time Ice Hockey JOT HOCHEY al 22422	

HOT NEWS

CHISTES — ¡Ríete a morir! Envía OT CHISTES al 22555

DIETAS — ¡Las más efectivas! Envía OT DIETAS al 22555. Avaladas por expertos

ALBURES — Picardía a tu alcance. Envía OT ALBUR al 22555

HORÓSCOPOS — ¡Recíbelo diario! Envía la clave OT y las 3 primeras letras del signo. Si eres CAPRICORNIO envía: OT CAP al 22555

TAROT EGIPCIO — ¡Tu futuro en las cartas! Envía OT EGIPTO al 22555

ÁNGELES — Recibe oraciones angelicales. Envía OT ANGEL al 22555

TIPOS DE BESOS — Apréndetelos todos. Envía OT BESOS al 22555

TAROT — ¡Tu futuro se revela! Envía OT TAROT al 22555

Envía al 22555

NUEVO **HECHIZOS** — Atrae eso que tanto deseas! AMOR envía OT HECHIZO A al 22555. TRABAJO envía OT HECHIZO T al 22555

POEMAS — Conquístale como nadie. Envía OT POEMA al 22555

NUEVO **CHISMES FARANDULEROS** — ¡Tenlos en exclusiva! Envía OT CHISMES al 22555

TIPS PARA LIGAR — ¡Atrapa el amor! HOMBRE envía OT LIGUE H al 22555. MUJER envía OT LIGUE M al 22555

Suscripción mensual. Costo: $50.00 IVA incluido.

Para poder descargar juegos, tonos polifónicos e imágenes a color y animadas tu equipo deberá ser GSM y tener configurado el servicio WAP. Consulta en tu Centro de Atención a Clientes TELCEL para la activación correspondiente. Para conocer compatibilidades de tu celular visita: www.movilmarket.com.mx o llama sin costo al 01800 5072131. Horario de atención: Lunes a Viernes de 9:00 a 14:00 y de 16:00 a 19:00 hrs. Consulte las instrucciones y los modelos compatibles, recuerde que el cargo es automático y en caso de error no habrá reembolso. Aplican tarifas vigentes de transporte GSM. Contenido provisto por Omnimedia Productions S.A. de C. V. Costo por tono, sonido real, foto, fondo, imagen animada y/o logo $15.00 IVA incluido, marcación 22422. Costo de la suscripción mensual (un mensaje diario) es de $ 50.00 IVA incluido, marcación 22555 y el costo de los mensajes unitarios es de $6.00 IVA incluido, marcación 22556. Costo por juego: $30.00 IVA incluido. La descarga de cada juego requiere de 2 mensajes de $15.00 cada uno. Para Ciudades Fronterizas el IVA aplicado es del 10% sobre el Valor del Producto, quedando los precios: tonos, sonidos reales, fotos, fondos, imágenes animadas, logos: $14.35 pesos; Servicios de Información Premium $ 5.74 pesos; juegos Java $ 28.70 pesos y suscripciones mensuales $47.83 pesos. Para atención a clientes llame sin costo al 01800 5072131 o envíe un e-mail a:hotnews@naranya.com Telcel no es responsable de estos servicios, así como de la publicidad, ni de su contenido. Servicios disponibles sólo para usuarios Telcel.

Este servicio es una producción de: naranya®

Consulta las compatibilidades en: www.movilmarket.com.mx



Contenidos

STAFF

OTAKU
Es una publicación de
Corporativo Mina, S.A. de C.V.
ABRIL 2007

PRESIDENTE
José María Flores Muñoz

EDITOR RESPONSABLE
Germán Flores Trujillo

CO-EDITOR
Edgar Flores Pedroza

DIRECTOR EDITORIAL
Durgan A. Nallar

COORD. EDITORIAL Y RELACIONES PÚBLICAS
Lilian Carrasco

JEFE DE REDACCIÓN
Rodolfo A. Laborde

DIRECTOR DE ARTE
Gastón Enrichetti

DISEÑO
Daniel Kohut

REDACCIÓN
Claudio Díaz, Lisandro Pardo, Marcos J. Pesquero, María del Pilar Reyes, Constanza Villanueva, Maximiliano Ferzzola

DIR. DE VENTAS Y MARKETING
Gustavo Peña
acuñagustavopena@minaeditores.com

COORD. DE MERCADOTECNIA Y PLANEACIÓN
Eduardo Pérez
lagunaseduardoperez@minaeditores.com

IMPRESIÓN
Editorial Mina, S.A. de C.V.
Tokio 424 Col. Portales
México D.F. / C.P. 03300
Tel.: 30-95-37-73 /30-95-37-36

DISTRIBUCIÓN EN EL D.F.
Despacho Everardo Flores
Serapio Rendón No. 87
Col. San Rafael
México D.F. / C.P. 06470
Tel.: 55-66-62-00

DISTRIBUCIÓN EN EL INTERIOR
Codiplyrsa de C.V.
Serapio Rendón No. 87
Col. San Rafael
México D.F. / C.P. 06470
Tel.: 57-05-35-35

DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS
DIMSA
Mariano Escobedo No. 218
Col. Anáhuac
México D.F.

DISTRIBUCIÓN EN CENTROAMERICA
Enlace Comercial Génesis S.A. de C. V.
Av. Ceylán 517 Industrial Vallejo

Reserva de título: 04-2005-080814592100-102
Certificado de Licitud de Título:
Certificado de Licitud de Contenido:

¿Comentarios y Sugerencias?
Correo: REVISTA OTAKU
Circuito Médicos No. 13
Cd. Satélite / Naucalpán
Estado de México C.P. 53100
Tel. 91-14-31-15 al 26 / Fax 55-62-11-14
E-mail: otaku@minaeditores.com

NÚMERO 21





Editorial

Estamos a las puertas de un gran cambio en todo lo referente a la comercialización del anime. Hasta ahora, Internet fue sinónimo de descargas polémicas, de fansub restringido y de distribuidores enardecidos por invertir millones y no ver un centavo de todo eso. Sin embargo, entre el número anterior de OTAKU y éste aparecieron en la web –oficial, y absolutamente gratis– maravillas como Afro Samurai (cap. 1 y 2), Coyote Rag Time Show, y muy pronto, a días de estrenarse por TV, Death Note. Está claro que la industria está intentando revertir la actual situación del anime, poniéndolo a disposición de todo el mundo –bueno... de los que tienen banda ancha al menos– incluso antes que los canales de paga, y por tan solo unos pocos dólares. ¿Qué pasará de aquí en más? Difícil imaginarlo.
Mientras tanto, y ya en un plano más "real", nosotros nos vamos preparando para un 2007 con estrenos no solo en Animax, sino también en Cartoon Network y Boomerang. Algunos lectores nos han escrito quejándose por no disponer de estos canales, pidiéndonos de algún modo que nos limitemos a lo que se emite por TV abierta, o en el cine muy cada tanto. Eso sería como escribir estas líneas con un solo dedo. Desde sus comienzos, y aún hoy, nuestra intención fue hacerles llegar las últimas novedades, lo nuevo, los grandes clásicos, lo que se emite (¡y lo que no, también!) actualmente por TV. Estamos seguros que muchas de las series a las que hacemos mención hoy, no están al alcance de todos los que nos siguen mes a mes, pero eso no significa que no existan. ¡Paciencia! Muchas de ellas serán clásicos de aquí a unos cuantos meses, como sucedió con Fullmetal Alchemist, nota de portada de OTAKU número 3. ¿Quién no ha visto aunque más no sea un episodio de esta apasionante serie?
Por lo pronto, los invitamos a disfrutar de todo lo que preparamos para ustedes.
Quedamos a la espera de sus comentarios.

Rodolfo A. Laborde
Jefe de redacción

Studio Ghibli crece

Cada vez que aparece algo de Miyazaki-san y compañía en nuestro continente, Disney se encarga de su distribución. Ahora sucederá exactamente lo contrario en Japón, dado que Studio Ghibli se hará cargo de hacer conocer dentro de territorio japonés todo aquello que venga de afuera, sea yanqui, europeo, o de Tailandia. Bajo el sello de Museo Ghibli, las primeras presentaciones serán originarias de Rusia y Francia, y coincidirán con el comienzo de las vacaciones de primavera, verano e invierno japonés. De tener éxito en su nueva empresa, los principales de este afamado estudio esperan poder trabajar a futuro con algún director extranjero.

Por otro lado –aunque también relacionado con el/los padres de Totoro– ya comienzan a surgir novedades del nuevo trabajo de Hayao Miyazaki, que acaba de cumplir 66 años. Su actual proyecto está basado en una historia china intitulada "Perdí a mi pequeño hijo". Entre el museo, el estudio de animación, y ahora su papel como distribuidora, el staff de Ghibli tiene con qué entretenerse.

Diez años menos

Como ya les habíamos comentado en números anteriores de OTAKU, vuelve Aika, la heroína de las pantaletas más sexys, solo que con diez años menos. Sí, sucede que AIKa R-16: VIRGIN MISSION, que conmemora el décimo aniversario de su debut en Japón, nos presentará a una Aika todavía en edad escolar, diez años antes de lo que tuvimos oportunidad de ver por TV. ¿Se imaginan? ¿No? Entonces chequen la imagen. Ya por aquel entonces andaba con el tema de los rescates submarinos, porque según aclara el sitio oficial, su papel en la recuperación de un tesoro perdido bajo las aguas será determinante. Los fans de los OVAS pueden estar seguros que habrá una versión especial con más minutos, librito explicativo, etc, además de acción a raudales, animación y diseños de naves acuáticas de primerísimo nivel. ¡Órale! ¡Justo lo que nos recomendó el doctor!



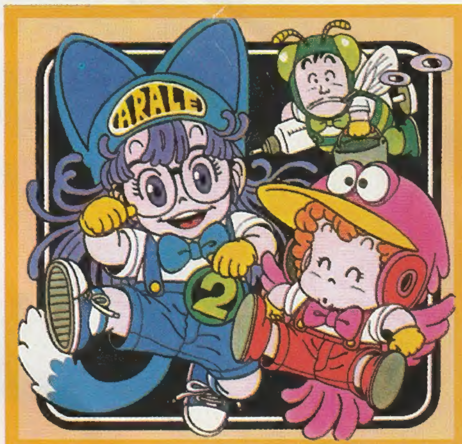
Trilogía de Avatar

Tenemos que reconocer que esta noticia nos dejó mudos a todos aquí en la redacción, por lo sorpresiva: el señor M. Night Shyamalan (*Sexto Sentido, Dama del Agua*) llegó recientemente a un acuerdo con Paramount Pictures que lo pondría en el papel de escritor, director, y productor -¡cosa de que nadie le niegue nadita de nada!- de una trilogía basada en, a nuestro humilde parecer, una de las pocas series que valen la pena en Nickelodeon: Avatar: The Last Airbender. Increíble, ¿verdad? Más increíble todavía es el hecho de que las mismas no serían 100% animadas, sino que incluirían actores reales. En fin... habrá que esperar algún tiempo para ver cómo queda eso. Las obras de Shyamalan siempre nos han gustado, de modo que le daremos por ahora el beneficio de la duda, aunque se trate de una "live-action", como dicen los gringos. Cabe destacar que dicha obra nada tiene que ver con Avatar, uno de los dos proyectos en los que trabaja James "T2" Cameron.



Dr. Slump

¡Al fin alguien que se decide a seguir con el apasionante, aunque carísimo, y trabajoso, arte de la animación! Akira Toriyama confirmó este mes en una reconocida publicación japonesa que una de sus obras más importantes y queridas será adaptada a una nueva película. ¿Fecha de estreno? ¿Trama? ¿Personajes? Mmm... estamos tan entusiasmados como ustedes, pero de momento al menos son muy pocos los datos. Quedamos a la espera de nuevos anuncios para los próximos meses.



Más Sakura Wars

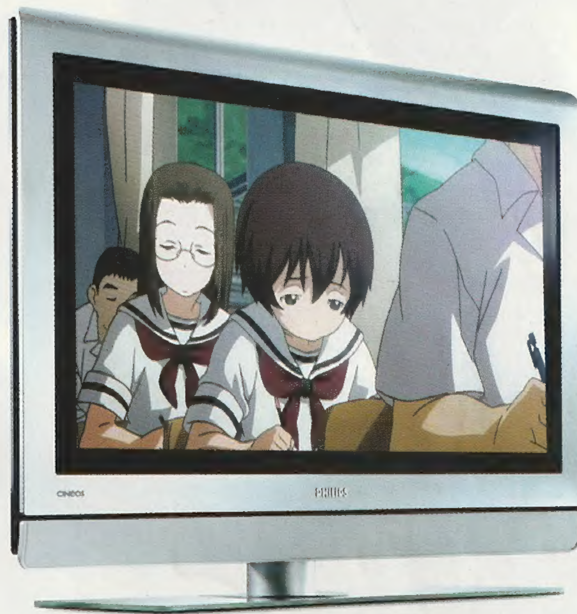
Sabemos que Animax y Gonzo van de la mano como si se tratase de una parejita, y que una emite mucho de lo que produce la otra, por lo cual suponemos que algún día podríamos estar viendo por TV lo último y más nuevo de Sakura Wars, que se llamará (en su idioma original) "Sakura Taisen New York, NY." Situada en la Nueva York de 1920, esta nueva miniserie de seis episodios empezará a comercializarse en abril, con animación 2D de AIC, CG en 3D a cargo de Gonzo, y personajes sacados del RPG de Sakura Taisen V (Sakura Wars para nosotros). Ya no podremos jactarnos de haber visto todo lo relacionado a esta serie.



Cartoon HD

El presidente de CNN Worldwide, Jim Walton, anunció durante una presentación en California que CN tendrá una versión en alta definición por el mes de septiembre. Mientras tanto, de aquí para abajo nos conformamos con la versión estándar, que perfila como una de las grandes opciones de este 2007 gracias a una programación en la que no parece haber espacio para series mediocres. ¿Quién sabe? En una de ésas a nosotros también nos toque algún día...





Solo puede haber uno

Manga Entertainment nos tiene reservado algo único para el próximo 5 de junio: una película de 80 minutos de Highlander versión estándar o especial, animada –obviamente–, y dirigida por el genio de Yoshiaki Kawajiri (Ninja Scroll, Wicked City, Vampire Hunter D, Animatrix), que parece sentirse tan a gusto con los clanes escoceses como con los ninjas y samurai de Japón. *Highlander: Vengeance* cubrirá, dicen, varios aspectos de la saga que nunca fueron del todo trabajados ni en las películas, ni en la serie para TV. ¿La animación, se preguntan? Estará a cargo de Madhouse Studios, una de las mejores en su tipo. Con este rejunte de talentos, es de esperar un producto simplemente soberbio. ¡Gracias, Manga!



-Por Claudio Diaz

Hiei



Datos Principales

Especie: Híbrido entre demonio de hielo y demonio de fuego.
Edad: 15 años
Peso: 48 Kilogramos
Altura: 1.47 metros
Poderes: El *Koku Ryu Ha*, u Ola del Dragón Negro, y el *Majin Hiei*, en el cual su piel se vuelve verde y genera ojos por toda la superficie. Además posee el llamado *jagan* u ojo maligno.

Hiei es fruto de la relación prohibida entre su madre, una demonio del hielo llamada Hina, y su padre, un demonio del fuego. Como su nacimiento se consideraba un crimen, fue arrojado desde la isla flotante de Koorima, cayendo sobre el bosque de Makai.

Una banda de ladrones lo encontró y lo tomó a su cargo, con lo cual Hiei creció para ser uno de ellos. Pero el tiempo demostró que era mucho más poderoso que los demás, y finalmente abandonó la banda. Tiempo después, vagando en busca de su lugar de origen con intenciones de vengarse, supo que su hermana menor Yukina, una demonio del hielo como su madre, había abandonado la isla tras sus pasos. Entonces decidió recurrir a un demonio llamado Shigure para que le implante el llamado tercer ojo o jagan, con el cual podría hallarla. Tras una dolorosa operación, todo lo que Shigure exigió a cambio es que nunca le revelara su parentesco a su hermana.

Buscando a Yukina, Hiei pasó al mundo de los humanos y conoció a Kurama, con quien entabló una férrea amistad. Tiempo después, Hiei y Kurama recibieron la oportunidad de enmendarse, pero para ello debieron trabajar codo a codo con Yusuke y Kubawara contra los demonios que acechan el mundo de los humanos.

Kurama - Suichi Minamino



Datos Principales

Especie: Espíritu
Edad: 15 años
Peso: 58 Kilogramos
Altura: 1.80 metros
Poderes: Tiene un dominio muy profundo sobre las plantas y sus propiedades. Además puede generar el *Rose Whip* o Látigo de la Rosa.

Kurama era el jefe de una banda de ladrones, hasta que su secuaz Yomi, ambicioso y despiadado, lo hizo a un lado. Esta rivalidad, en la cual ambos buscaban destruir al otro, terminó con Kurama herido en su forma de zorro, huyendo al mundo de los humanos. Allí se refugió en el cuerpo de un bebé aún por nacer, llamado Suichi Minamino.

Su madre humana lo crió y lo amó con tal intensidad que Kurama creció olvidando su odio y aprendiendo a valorar a los humanos, dejando de lado sus intenciones de regresar al mundo de los demonios. Cuando su madre enfermó, Kurama se unió a Hiei y a otro demonio de nombre Gokui para robar tres gemas que le permitirían curarla, pero debió enfrentarse a Yusuke, quien le salvó la vida en lugar de destruirlo. Ya con su madre fuera de peligro, Kurama aceptó trabajar para el mundo espiritual, junto a Hiei, ayudando a Yusuke y a Kuwabara.

orilix

www.orilix.com

RINGTONES $15 PESOS

Envía TONO28 espacio el código del tono espacio las 3 primeras letras de la marca de tu celular al 21321
Ej.: TONO28 INVIERNO NOK
Envía POLI28 espacio el código del polifonico al 21321
Ej.: POLI28 INVIERNO
Aplican tarifas de transporte GSM

Invierno / Reik	HIT	invierno
I don't feel like dancing / scissor sister		feeldance
Lo que tu digas / Moenia	HIT	tudigas
Me muero por besarte / 5ta estación		memuero
Sentimental / Moderatto	HIT	sentimental
Todos me miran/G. Trevi		todosmiran
Monitor / Volovan	HIT	monitor
Sexy Back / J. Timberlake		sexyback
Limon y Sal / Julieta Venegas	HIT	limonsal
No me digas que no / Allison	HIT	nodigas
World hold on / Bob Sinclair	HIT	worldhold
Ya nada queda / Kudai		nadaqueda
Espacio Sideral / Jesse y Joy	HIT	sideral
Ni freud ni tu mamá / Belinda		freud
Zelda		zelda
Lovelight / Robbie Williams		lovelight
Yo voy a llegar / Zion y Lennox		voyallegar

TRUE TONES $23 PESOS
tonos mp3

Envía TRUE28 espacio y el código de la cancion MP3 al 63636 Ej.: TRUE28 AINTNO
Aplican tarifas de transporte GSM

Aint no other man / Cristina A.		aintno
Chasing Cars / Snow Patrol	HIT	chasing
Hips don't lie/Shakira		hips
Come to me / P. Diddy y Nicole S.	HIT	cometo
Jump / Madonna		jump02
Over my head / The Fray	HIT	overmy
La Kabra		kabra
El profesor / Miranda		profe
Stars are blind / Paris Hilton		starsblind
Irreplaceable / Beyonce	HIT	irrepla
Why Cry / The Panic Channel	HIT	whycry

SONIDOS REALES $15 PESOS

Envía Real28 espacio y el código de la sonido real al 21321 Ej.: REAL28 DUKES
Aplican tarifas de transporte GSM

Dukes de Hazard	HIT	dukes
A este no se le para!	HIT	nosepara
Concierto de Eructos	HIT	eructo02
Coyote Pateado		coyote01
Mi gober futbolero		goberfut
Apriétame la tecla	HIT	aprietes
Te habla tu chilaquil!!!!	HIT	chilaquil
Adicto al sexo		adicto
Ringa tu madre!	HIT	ringa
Oprima el boton verde		botonverde

La maestra te quiere dar... clases

Me quieres ligar con una manzana?, mejor mandame un SMS con tus dudas y juntos aprenderemos

Sólo envía Maestra deja un espacio y lo que quieras que te conteste al 23723 Ej.: Maestra Como te gusta darlas... clases y envíalo al 23723

Costo por SMS al 23723 $6 IVA incluido, aplica 10% en ciudades fronterizas. Servicio solo para mayores de edad

haz amigos

Envía TOK28 al 25425

Conoce nuevos amigos de todas partes! Liga, chacotea, conoce al amor de tu vida



Descárgame!!!
Envía IMAG28 ANIME225 al 21321

CONOCEME ...estoy cerca de ti

envia el NOMBRE de tu elección al 23723
ejemplo: jenny hola como estas? al 23723

Desde el 1er sms
Servicio para adultos costo sms $6.00

julia · ricky · jenny · rafa

$15 PESOS IMAGENES

Envía IMAG28 espacio y el código de la imagen al 21321
Ej.: IMAG28 ANIME227

anime77 · cheve02 (HIT) · chica01 (HIT)
chica02 · anime12 · pirata01 (HIT)
cuerpo01 · anime227 (HIT) · pimp01
deportivo06 · dragon01 · anar
chicopix · dark01 · urbangraf

3 SMS $15 PESOS JUEGOS

Envía JUEGO28 espacio el código del juego al 21321
Ej.: JUEGO28 DREAM

código: SOCCER · código: ROAD
código: DREAM · código: AIRGEAR
código: BEACH · código: BATTLE
código: EMPIRE · código: KOKICK2

INFO NEWS

$50 Durante 1 mes recibe hasta 3 mensajes diarios al 22922
$3.5 Por 1 mensaje 25425

naco
Envía NACO28 al 22922
Envía NACO28 al 25425

poemas
Envía POEMA28 al 22922
Envía POEMA28 al 25425

kamasutra
Envía KAMA28 al 22922
Envía KAMA28 al 25425

-Por Rodolfo A. Laborde

GALAXY ANGEL

Un simulador de citas hecho realidad



GÉNERO: Comedia/Ciencia Ficción • **DIRIGIDO:** Morio Asaka, Yoshimitsu Ohashi • **PRODUCCIÓN:** Broccoli • **ESTUDIO:** Madhouse

Dating Sim, Virtual Dating Games, simuladores de citas, llámenlos como quieran. Lo cierto es que los japoneses deliran por estos juegos, y nosotros recogemos las migajas que dejan caer distribuidoras como J-List o Peach Princess. Y si Galaxy Angel no nos llegó en su formato original, como simulador de ligue, al menos sí lo podemos disfrutar como anime. Algo es algo.

Los ángeles sí tienen espalda

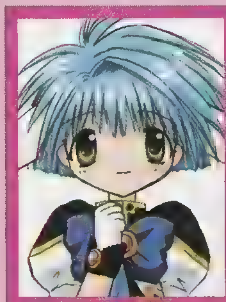
Actualmente, Galaxy Angel cuenta 5 temporadas, que en realidad son cuatro, porque los japoneses consideran que la tercera y cuarta forman parte de una misma. La primera temporada (Galaxy Angel) se estrenó en abril de 2001 (Japón) y su éxito fue tal que le siguieron cuatro temporadas más (Galaxy Angel Z, Galaxy Angel A, Galaxy Angel AA y Galaxy Angel X). La historia nos cuenta las hilarantes desventuras de Angel Troupe, un grupo de mujeres –muy sexy– que viajan por las galaxias buscando la Tecnología Perdida (objetos estúpidos con poderes sobrenaturales). Igualmente, cualquier tipo de argumento es una excusa. Luego de la primera temporada, Broccoli decidió abandonar cualquier idea de continuidad y no existe ningún tipo de correlato entre un episodio y otro. Los personajes principales se mueren en un capítulo, sólo para aparecer en una pieza en el otro, sin ninguna explicación del asunto. Es que Galaxy Angel se esfuerza en el absurdo, en el humor tonto y en las bromas totalmente referenciales de la cultura japonesa. Pero si hay algo que tiene Galaxy Angel es *fanservice*. No hay contenido sexual, por supuesto, pero sí erotismo,y mucha, pero mucha piel. Aunque, y hay que decirlo, lo absurdo de trama, la estupidez de las situaciones que se generan, los bromas tontas y los musicales espontáneos, nos bajan la temperatura instantáneamente. Y si se estaban enamorando de los pechos de Forte, poco tardarán en darse cuenta que el libido de esta serie es casi nulo.

Ángeles

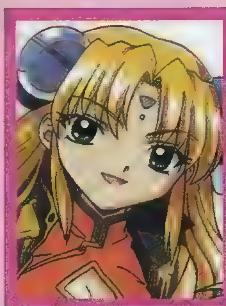
(Los personajes principales)



Milfeulle Sakuraba
Una adolescente de pelo rosa que ama cocinar pasteles. Es la más nueva en la Troupe, y se une a la misión al principio de la serie. Es la que pilotea el Ángel Lucky Star. Y claro que le sienta bien el nombre. Esta chica puede tener mucha, pero mucha, suerte. Por desgracia, luego de un período de buena suerte, tiene que contrarrestarla con algo de mala suerte. Y cuando tiene mala suerte... sí, tiene MUCHA mala suerte.



Mint Blancmanche
Piloto del Ángel Trick Master, Mint ama el cosplay. Su pelito azul y sus facciones aniñadas, desmiente la pequeña crueldad que a veces encierran sus actos. Tiene el poder de la telepatía y dos orejas de conejo que le sirven de alas cuando se encuentra en problemas.



Ranpha Franboise
Una de las ángeles más sensuales, usa su rubio pelo como arma y gancho y tiene al poder de invocar armas de la nada. Su ceñido vestido chino y su súper fuerza la hacen la más temeraria de la tropa.

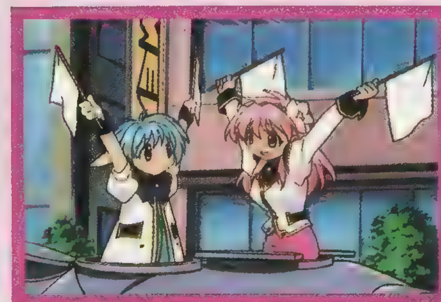


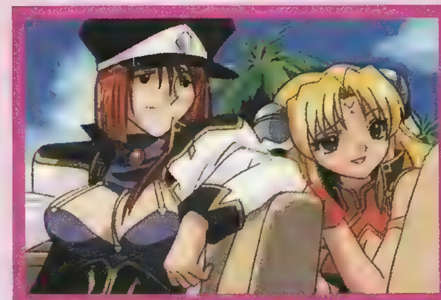
Forte Stollen
La que mejor pechos tiene, sin dudas. Forte viste un uniforme militar y un monóculo que le hace juego. Es la que impone la disciplina en el grupo. Y lo hace, a menos que aparezca un ratón, ya que es alérgica a los roedores, por lo que les tiene muchísimo miedo.



Vanilla H
Tímida y retraída, Vanilla es la piloto del Ángel conocido como Harvester. Se supone muy católica, ya que constantemente habla de Dios y es poseedora de NOMAD, un peluche con la inteligencia artificial de un misil.

Los mangas de Galaxy Angel, en su mayoría, fueron todos editados en Estados Unidos bajo el sello Broccoli Books. El primer volumen de *Galaxy Angel II* fue lanzado el pasado 28 de enero, y se continuará imprimiendo durante el resto del año. En cambio, ninguno de los videojuegos ha visto aún un carácter latino. Así que Galaxy Angel (PC, Xbox y PS2), Galaxy Angel Moonlit Lovers (PC y PS2) y Galaxy Angel Eternal Lovers (PC y PS2) sólo se pueden conseguir importándolos. Pero Broccoli tiene planeado lanzar un juego por estos rumbos, aunque no lo desarrollarían ellos y sólo estaría disponible para PC.









Yoshitoshi ABe

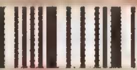
Historias monocromáticas



Tal vez, si alguno de nuestros lectores tomó en algún momento de sus vidas un curso de diseño gráfico, haya escuchado la célebre frase "Saber dibujar bien no es esencial, pero ayuda." Nada más real para el ilustrador conocido como Yoshitoshi ABe, artista –y diseñador– gráfico japonés nacido un 3 de agosto de 1971, graduado en la Universidad de Bellas Artes y Música de Tokio.

De estilo suelto pero con muchísima personalidad, dibujos casi bocetados, y por lo general sombríos y de muy pocos colores, los trabajos de ABe se destacan y mucho de los de sus colegas por la utilización de una técnica muy diferente a la habitual, lo que le llevó a trabajar para series que también podrían ser consideradas como "experimentales". Nos referimos a *Serial Experiments Lain*, –serie que tuvimos oportunidad de ver por primera vez en los tiempos de Locomotion– *Texhnolize*, *NieA under 7*, y al Manga (luego adaptado al anime) *Haibane Renmei*. A diferencia de otros genios, ya aparecidos en esta misma sección, ABe-san no profundizó demasiado en el mundo de los gráficos por computadora para videojuegos, pero sí en el del manga. Su trazo rápido puede verse en cualquier cantidad de doujinshis (*Furumachi, Shooting Star, White Rain, Faces, Sketches,* etc), portadas, y por lo menos en 4 o 5 artbooks exclusivos. Pero si tuviésemos que elegir una de sus obras más significativas, ésa sería sin dudas la serie animada *Lain*, quizás por ser la primera en darle cierto prestigio dentro de este competitivo medio.

-Rodolfo "Fito" Laborde

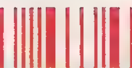












Ikkitousen

¿Quién puede estudiar con chicas así?

Una cosa a la que han recurrido bastante los japoneses a la hora de crear un anime, es a tomar prestado un cuento, una historia, o una leyenda de la antigua China, y adaptarla al entorno animado. Ejemplos como estos hay por todas partes, pero sin lugar a dudas el mayor icono es Goku, personaje de la saga Dragon Ball, y héroe del cuento "Viaje al Oeste". En esta oportunidad son los nombres de legendarios guerreros, y sus espíritus residiendo en poderosas piedras, los que desplegarán sus poderes en siete escuelas de la era moderna japonesa. ¿El resultado? Batallas, acción, y nenas deshaciendo sus uniformes con cada combate. Que los fanáticos del ecchi griten "¡Presente!", y pasen a deleitarse con Ikkitousen.

Colegios en guerra

La trama principal de **Ikkitousen** se desarrolla en el distrito japonés de Kanto (no, no hay Pokémon allí), en donde siete extraños colegios, si los comparamos con otros, se encuentran en un constante estado de hostilidad entre ellos. Nanyo, Rakuyou, Kyosho, Ryoushuu, Seito, y los dos de Yoshuu (Gakuen y Gakuin), están enfrentados a través de sus alumnos, que con sus reiterados combates y sus refinadas técnicas, poseen el estatus de temerarios guerreros. Claro que hay una vuelta de rosca detrás de todo esto, y es que este conflicto es apenas una repetición de un ciclo que viene sucediendo desde hace 1800 años.





Poderosos combatientes provenientes de la Era de los Tres Reinos en China, contienen sus espíritus en unas piedras únicas conocidas como "Magatama", lo que en una traducción algo cruda sería como "Piedras del Alma". Aquellos estudiantes guerreros que poseen y usan una magatama son conocidos entre ellos como "Toushi", y todos los Toushi, sin importar su origen o su sexo, aspiran al mismo objetivo: Volverse más poderosos. Algunos lo hacen combatiendo una y otra vez, pero otros esperan alcanzar el "Ikkitousen", o sea, "El espíritu con la fuerza de mil guerreros".

La heroína de la serie es una chica de nombre **Hakufu Sonsaku**. Transferida a la escuela Nanyo y viviendo con su madre y su primo Koukin, Hakufu parece tener nada más que aire en su cabeza, cayendo redonda en la clasificación de "rubia tonta". Por suerte para la tribuna masculina, lo que Hakufu no tiene en su mente lo tiene en su cuerpo, convirtiéndola en una verdadera bomba, y el objeto de burlas en la escuela debido a su prominente delantera. Además, esta chica sólo parece disfrutar de una cosa: *Pelear*. No importa quién sea, a cuántos se enfrente, o si termina desnuda de pies a cabeza, la simple idea de tomarse a golpes de puño la emociona muchísimo.

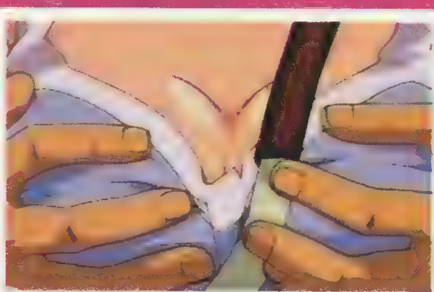
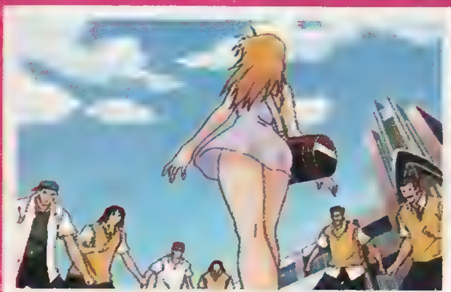
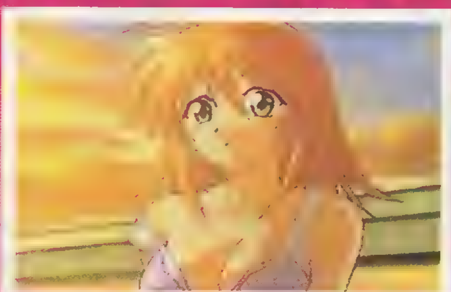
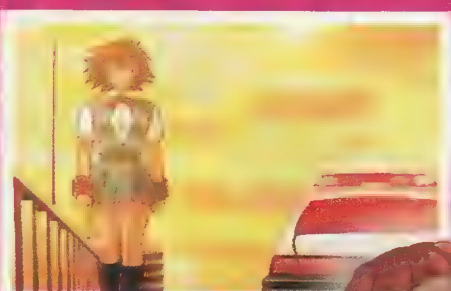
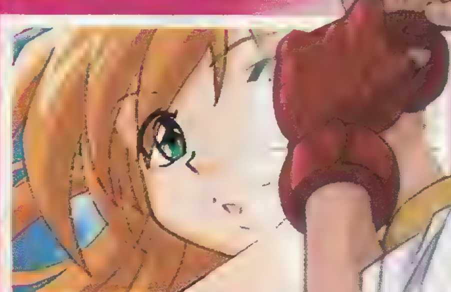
A pesar de estas simples reacciones de Hakufu, hay algo más en ella que la hace un blanco inmediato de todos los guerreros y guerreras de las diferentes escuelas. Hakufu también posee un *tamagama*, heredado de su madre, y que perteneció a su padre ya fallecido. Este tamagama posee el espíritu del gran luchador Sun Ce (también conocido como "Shou Haou"), quien se destacó ampliamente por sus habilidades en la antigüedad. Por lo tanto, muchos creen que el destino de Hakufu es unir a las siete escuelas, gobernándolas a todas. Claro que ella no parece muy interesada en todo esto que digamos, a menos que eso la lleve a terminar a los puñetazos con alguien. Muchos personajes, todos con diferentes habilidades, desfilarán en Ikkitousen compartiendo el mismo ideal de detener a Hakufu, pero con el paso de los episodios, verán crecer la fuerza de esta niña despistada al punto de preocupación.

La llegada de Hakufu

Apenas una breve explicación al inicio del primer episodio nos entrega algunas pistas sobre la trama, pero eso no dura mucho que digamos, porque inmediatamente aparece Hakufu regalando violencia y exposiciones de su blanca ropa interior. La presentación de Koukin, su encuentro con Gakushuu, y su inevitable combate con Ryomo sirven como introducción a la serie. Todos dan la sensación de tenerle un miedo atroz a Hakufu, como supuesta unificadora y futura líder, con la ironía de que la única que ignora esto es ella misma. Por ese mismo miedo, la "orden imperial" de eliminar a Hakufu (y al pobre de Koukin también) ya existe a partir del segundo episodio. Los Cuatro Grandes de Nanyo, Gakushuu, Kannei, Saji, y la misma Ryomo, todos obedecen a un tal Enjutsu, quien está al mando de toda la academia. Pero no tienen en cuenta el poder oculto de Hakufu. En términos simples, Hakufu pierde el control, cayendo en una especie de modo "Berserk", y comienza a pelear de una manera salvaje. De esta manera es que casi mata a Ryomo, pero una de las secuelas de este estado es no recordar nada de lo sucedido. Claro que, a medida que avanza la historia, la forma en que este poder se manifiesta, irá variando en la joven Hakufu, haciéndola cada vez más fuerte.

Las consecuencias del esporádico enfrentamiento con los Grandes Cuatro abren el camino a otros personajes de otras academias, como Kakoutou Genjou de Kyosho, y a quien podemos catalogar de verdadero villano en esta serie, un chico cruel y despiadado llamado Toutaku Chuuei. Toutaku ha estado absorbiendo diferentes escuelas bajo su esfera de poder, destruyendo a aquellos que se oponen, y obligando a varias otras escuelas a unirse contra él. A partir de este punto, toda la lista de enemigos, influenciados en mayor o menor medida por Toutaku, irán a la caza de Hakufu, dándole una gran cantidad de peleas, y claro está, muchas oportunidades para quedarse sin ropa. El nivel máximo de combates se lleva a cabo con el Torneo de Grandes Luchadores, una competencia organizada por Toutaku, que si bien entrega al ganador el poder máximo sobre las escuelas, no es más una charada para que todos sus enemigos se eliminen entre sí.



Anime y manga

El anime tuvo apenas media temporada, con trece capítulos estrenados en Japón entre julio y octubre del año 2003. Tal y como ya sucede en prácticamente todo anime que sale al mercado, la versión para TV de Ikkitousen apenas le hace justicia al contenido que vemos en el manga. Actualmente con once tomos en la calle, y el decimosegundo a salir en Japón, la versión en papel se dedica, además de ser bastante más explícita en su "material caliente", a explorar un poco más las internas políticas de las escuelas, y a mostrar algún que otro detalle extra sobre los personajes. Para los que estén interesados en conseguirlo, la editorial española Ivrea ya lleva editado hasta el último tomo disponible, completamente traducido al español.

El Destino del Dragón, al desnudo

Parecía lógico que la versión animada de Ikkitousen permaneciera con los 13 episodios que ya conocemos, mientras que su historia completa continúa en formato manga. Pero si están entre aquellos que se quedaron con ganas de ver más, entonces les tenemos buenas noticias. Se acaba de estrenar en la televisión nipona lo que muchos consideran la segunda temporada de Ikkitousen, y llevará el nombre de "Ikkitousen: Dragon Destiny". Los datos elementales de la serie, como cuántos capítulos tendrá, de qué duración, y tal vez lo más importante, qué tan fiel será al resto del manga, son todavía desconocidos. Lo que sí se puede ver, y está disponible a través de Internet, es su trailer, y créannos que cuando decimos que las chicas "pierden todo", lo decimos en "ese" sentido. A un lado queda la simple exposición de "panties", y en esta ocasión, las chicas pelearán literalmente con los pechos al aire y sin censura. Esto pone a "Dragon Destiny" más o menos al nivel de lo que se pudo ver en "Aika", y sin querer ponernos quisquillosos al respecto, notamos unas cuantas similitudes con esa serie.

No tendrá una gran historia, pero Ikkitousen toma la regla número uno del *ecchi*, y la cumple a la perfección: "El placer entra por los ojos". Uniformes con faldas cortitas, pantaletas expuestas, y atractivos atributos delanteros, logran narcotizar hasta al más exigente de los televidentes, tanto masculinos como femeninos. Lamentablemente su difusión no fue la que hubiéramos esperado, y vemos muy difícil que esta serie tenga un lugar estable en alguna grilla de programación, incluso con visita de una tijera. Pero si disfrutaron de un clásico como Aika, y son seguidores cotidianos del *ecchi*, entonces Ikkitousen es parada obligada.

Algunos de sus personajes:



Hakufu Sonsaku: Personaje principal, muy torpe (aunque odia que le digan "idiota"), y con unos pechos de ensueño. A Hakufu la tiene sin cuidado todo lo que tenga que ver con su magatama, aunque por otro lado, está siempre dispuesta a enfrentar a cualquiera que esté con el humor para pelear con ella. Esta actitud, además de involucrarla a ella en múltiples combates, también mete en problemas a su primo Koukin, que tiende a sobreprotegerla. Lo único a lo que parece tenerle miedo Hakufu es a su propia madre, quien no duda en regañarla ante el mínimo indicio de desobediencia. Además de pelear, hace arreglos florales y la ceremonia del te, pero es terrible en ambas cosas.



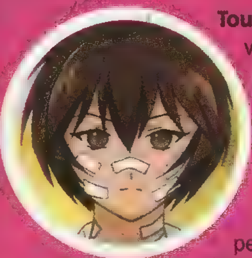
Shimei Ryomo: La "compañera" de Hakufu por así decirlo (porque las vemos juntas en casi todas las fotos), Ryomo es la chica del trajecito de sirvienta y que siempre lleva el ojo izquierdo cubierto. La única integrante mujer de los "Grandes Cuatro" en la Academia Nanyo, Ryomo tuvo un primer encuentro con Hakufu bastante violento. De hecho Ryomo estuvo a punto de destrozar a Hakufu, quien sólo se salvó por el poder de su magatama. Ryomo da la sensación de no ser completamente estable mentalmente, y además es la participante de algunos de los momentos más fuertes, entre ellos una violación a manos de quien es una de las villanas principales de la serie.



Koukin Shuyu: Koukin es el primo de Hakufu, y también un Toushi de la Academia Nanyo. Bastante correcto en sus modales, y con una seriedad para la envidia, la vida de Koukin se ve trastocada por la llegada de Hakufu y su madre. De todas maneras, Koukin cumple a la perfección su papel de familiar de Hakufu, y más que primo, podría considerárselo como su hermano mayor. Claro que, a pesar de los lazos de sangre que los unen, Hakufu es bastante atractiva, y que termine casi sin ropa con cada pelea, no hace las cosas más fáciles para Koukin.



Goei Sonsaku: Goei es la madre de Hakufu, y la razón número uno por la que se convirtió en una empedernida luchadora de artes marciales. Goei hizo entrenar a su hija desde muy pequeña, y a pesar de la amable apariencia que tiene en el exterior, es increíblemente estricta con Hakufu. Goei fue quien le dio el magatama a Hakufu, y que en el pasado había pertenecido al padre de Hakufu. También cabe destacar que le gustan mucho los hombres menores que ella, beber, y para tener 35 años, no tiene nada que envidiarle a su hija.



Toutaku Chuuei: El verdadero malo de la serie, este chiquillo puede parecer débil al estar cubierto de vendas y banditas, pero todos hablan de él con verdadero pavor. Se ganó su posición y el miedo que inspira después de haber derrotado a todos sus oponentes, y llevando a la victoria a la Escuela Rakuyou, apenas siendo un estudiante de primer año. Parece tener grandes planes para Hakufu, pero está claro que hay verdadera malicia detrás de ellos.



Ryofu Housen: Esta muchacha de increíbles pechos es la mano derecha de Toutaku. Ryofu es quien "manosea" a Ryomo, después de haberla paralizado en un corto combate. Aparenta ser tan retorcida y cruel como su jefe, y su poder a la hora de pelear es realmente impresionante. En el pasado tuvo alguna clase de romance con Saji, otro de los estudiantes de Nanyo, aunque las cosas no terminaron bien entre ellos, al punto que ella dice volverse lesbiana después de salir con él. Sin embargo, no todo es lo que parece con esta chica.



Kannwu Unchou: Una fantástica morena de la escuela Seito, Kannwu es tan bella como poderosa. Tiene un gran orgullo a la hora de pelear, al punto de romperse un brazo por voluntad propia para poder seguir en el combate. Kannwu se vuelve muy importante, no sólo por ser quien derrota a Hakufu, sino por provocar en ella que pueda usar su poder sin perder la conciencia de sus actos. De todas maneras, está en clara oposición a Toutaku y al Torneo, demostrándolo al retirarse sorpresivamente de la competencia.

-Lisandro Pardo.



Saikano: Guía de Episodios

Un repaso a la canción de amor

Sería casi imposible quitarle a **Saikano** la etiqueta que la destaca como una de las mejores series que ha emitido Animax hasta el momento. El camino de esta chiquilla de secundaria, que termina convirtiéndola en la portadora del fin del mundo, es uno de los más tristes y emotivos que se hayan podido ver en un anime. Sus trece episodios muestran guerra, dolor, amigos perdidos, y viejos sentimientos, pero el amor entre Chise y Shuu logra superar todas las barreras, hasta ser testigo del verdadero final. Si todavía no la han visto, o quieren confirmar algún detalle, nosotros en Otaku salimos al rescate, con esta guía de episodios para ustedes.

Episodio 01: "Nos estamos enamorando"

El noviazgo entre Shuuji y Chise es cualquier cosa menos normal. Ella le entrega un diario para que él escriba sus sentimientos, pero la falta de entusiasmo por parte de Shuu es indescriptible. Chise también se siente muy presionada con su relación, e incluso consideran terminarla, pero al final deciden seguir como están. Shuuji se va a Sapporo con sus compañeros de escuela, cuando un terrible bombardeo aéreo comienza a arrasar con todo. Take muere allí, y Shuu ve como una extraña luz comienza a derribar al enemigo. Para su sorpresa, esa luz... es Chise.





Episodio 02: "Estoy creciendo"

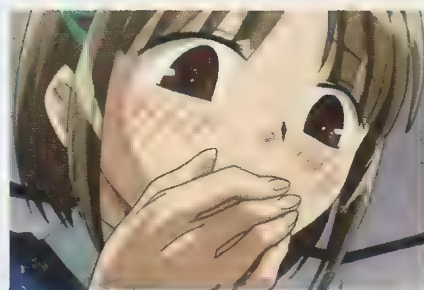
Chise le prepara el almuerzo a Shuu, pero su nueva "condición" la obliga a tomar misiones. También Chise comienza a darle indicios a Shuu de que algo está pasando con su cuerpo, y lo considera como alguna clase de castigo. Tras verla llorando y muy preocupada, Shuu decide que deben escapar, y emprenden su viaje. Pero el peligro está más cerca de lo que ellos piensan, tanto que Chise reacciona lanzando un par de misiles. Chise y Shuu están por tener su momento de amor en el observatorio, cuando Shuu descubre las terribles cicatrices en el pecho de Chise, tomando nota de su verdadero estado.





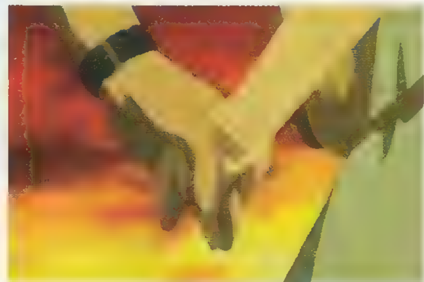
Episodio 03: "Juntos"

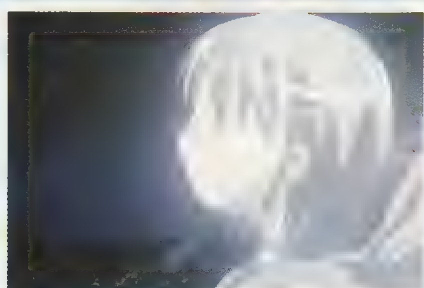
La idea de dejar el pueblo juntos está flotando en el aire, pero con las continuas misiones de Chise, Shuu empieza a tener dudas. Estas dudas se potencian aún más cuando comienza a recordar a Fuyumi, una mujer que fue muy importante para él cuando era más joven. Una explosión hiere a una mujer, y no resulta ser otra que la misma Fuyumi. Shuu atiende sus heridas, mientras Fuyumi comienza a manifestar la soledad que siente con su esposo luchando en plena guerra. Y tenerlo a Shuu ahí, puede ser muy tentador...



Episodio 04: "Fuyumi Sempai"

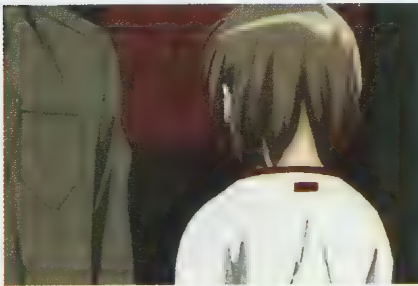
Una salida al acuario entre Shuu y Chise se ve truncada por un accidente con las billeteras, pero de todas maneras logran pasar un buen rato. Chise parte a cumplir una nueva misión, y Shuu vuelve a lo de Fuyumi a buscar su billetera. Shuu llega al punto de acostarse junto a Fuyumi para hacerle compañía, pero cuando Fuyumi le sube la temperatura al momento, Shuu se mantiene fiel a Chise. Mientras tanto, Chise conoce a algunos de sus colegas soldados, entre ellos al teniente Tetsu, que no es otro más que el esposo de Fuyumi. Tras un ataque enemigo, Chise tiene para Tetsu una extraña petición: Que la mate.





Episodio 05: "Mentiroso"

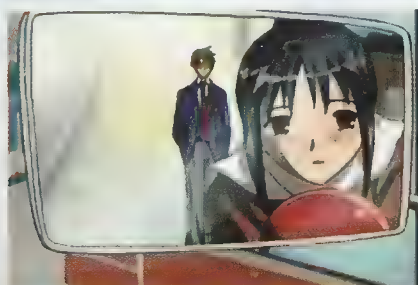
Continuando la escena del episodio anterior, con el arma de Tetsu apuntándole, Chise decide que quiere vivir. Ya en clases, Chise tiene la extraña premonición de que un terremoto se aproxima, y Shuu se la lleva a un lugar apartado de la escuela. Chise deja un gran agujero en la escuela con su transformación, y menciona que "algo se rompió" en ella. Akemi y Shuu intercambian cachetazos, y luego de un golpe de Atsushi, este le cuenta a Shuu que está decidido a enlistarse en el ejército para proteger a Akemi.





Episodio 06: "Compañeros"

Shuu y Chise amanecen abrazados, pero la llegada tarde de Shuu y el que Chise lo haya tildado de "mentiroso" en el episodio anterior, trae como consecuencia que ambos vuelvan a ser simples compañeros. Atsushi se le declara a Akemi, aunque ella le responde que le gusta alguien más (¿adivinen quién?). Shuu tiene un diálogo con la hermana menor de Akemi, Yukari parece tener un nuevo novio, y un ataque enemigo cae muy cerca del acuario. Pensando que podrá ver a Chise, Shuu se dirige hacia allí, y al encontrarla, no puede hacer otra cosa más que empezar a besarla.



Episodio 07: "Los que quiero proteger"

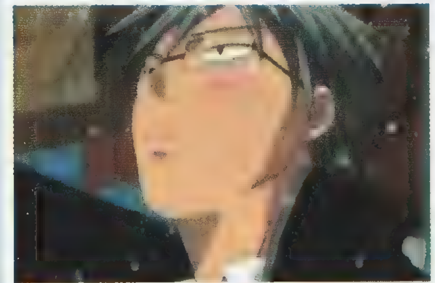
Pasan los días, y el contacto entre Shuu y Chise ha alcanzado un mínimo nunca antes visto, al punto de ir separados a la escuela. Atsushi ya no va más a clase, y se dirige a la guerra. Akemi va a hablar con Shuu, tratando de comprender qué sucedió entre él y Chise. Luego, Chise y Shuu tienen un diálogo en los columpios, y en una carta Chise le pide a Shuu que no la odie. En el frente de batalla, Atsushi conoce al teniente Tetsu, a la vez que escucha rumores de la tal "Chise" que puede destruirlo todo. Aún así, Atsushi sólo piensa en proteger a Akemi, pero Tetsu le transmite su idea de que todos van a morir.





Episodio 08: "Todos cambian"

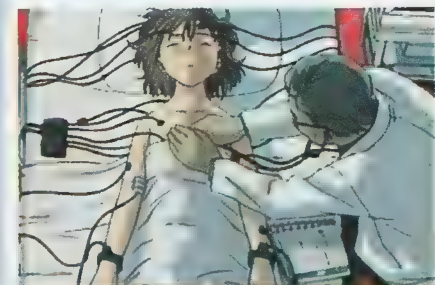
Atsushi pierde a una de sus compañeras de pelotón en la batalla. Mientras tanto, un avión enemigo cayó en la montaña, y gran cantidad de gente se alista para ir a cazarlo, entre ellos Yukari. Tetsu y Chise vuelven a encontrarse, y después de "decomisar" una motocicleta, se van de compras, aunque todas las tiendas están abandonadas. Con el recuerdo latente de Take, Yukari intenta asesinar al piloto enemigo, pero el proceso termina costándole su propia vida. Luego de un momento de transformación y angustia, Chise y Tetsu terminan besándose, pero los presagios de Chise se hacen cada vez más oscuros...

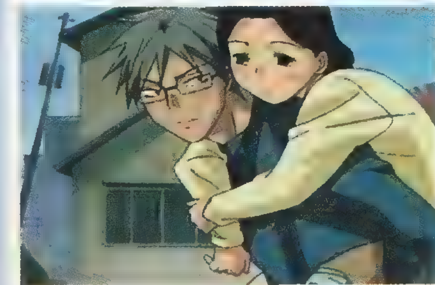




Episodio 09: "Akemi"

Parece que Tetsu y Chise van a tener su propio momento íntimo, pero repitiendo la escena que Shuu tuvo con Fuyumi, Chise se abstiene y rompe en llanto. En Sapporo ha habido un terrible terremoto, y después de luchar para que puedan atender a su madre, Shuu se encuentra con la hermana menor de Akemi. Ella le pide a puro llanto que vaya a ver a su hermana. Shuu se encuentra con Akemi, en su cama, muy malherida y a punto de morir. Con su último aliento, Akemi lo besa, se confiesa, y admite que hubiera querido entregarle su cuerpo a él primero. En uno de los momentos más dramáticos de la serie, Akemi muere en brazos de Shuu.

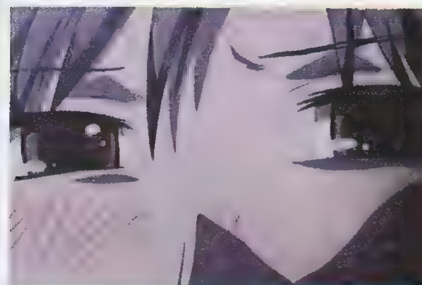




Episodio 10: "Y entonces..."

Tetsu queda muy mal herido tras sufrir un ataque enemigo, y con Chise a su lado, declara su amor por Fuyumi para luego morir. Chise inicia un espectacular ataque que lo destruye todo, y Atsushi pierde su vida por tal maniobra. Los militares intentan tomar la escuela como base, pero Shuu les suplica que les permitan tener un último festival. Chise deja una carta y la placa de Tetsu en casa de Fuyumi, quien luego va a buscar a Shuu. Fuyumi está a punto de tomarlo en pleno salón de clases, pero el espíritu de Akemi coloca a Shuu en su lugar, y Fuyumi le cruza la cara de una cachetada. Al amanecer, Shuu y Chise parten juntos.







Episodio 11: "Nuestro tiempo juntos"

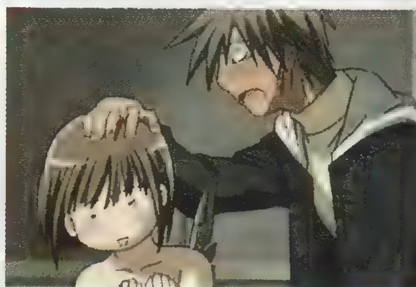
Shuu y Chise se van a un pequeño pueblo. Él consigue trabajo en una pescadería, mientras que ella se vuelve camarera. Todo parece ir más o menos bien, pero es obvio que no puede durar. La aparición de Kawahara complica las cosas, con las medicinas de Chise a punto de terminarse, y un ataque enemigo que termina devastando el pueblo. Los compañeros de Shuu mueren en el bombardeo, y Chise está en su peor momento, con tentáculos robóticos saliendo de su cuerpo. Ante tal dolor, Shuu le hace la promesa de que la matará.

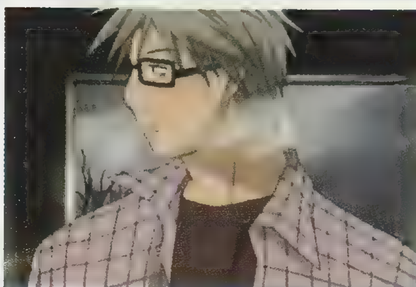




Episodio 12: "Canción de amor"

El estado de Chise es deplorable. Ha perdido el habla, pero Shuu, quien la cuida constantemente, puede entenderle de todas maneras. La medicina se ha terminado, y la desesperación de Shuu lo lleva a recurrir a Kawahara. Allí Shuu le entrega a Chise para que la salve, pero Kawahara ya no puede cargar con su conciencia, y termina suicidándose. Tras leer el diario de Chise, Shuu regresa a su hogar, y ve que sus padres aún viven. En el observatorio, Shuu encuentra el resto de los diarios de Chise, y la misma Chise aparece, pero parece bastante diferente a la anterior...





Episodio 13: "Y así los dos nos enamoramos"

En el episodio final de Saikano, Chise y Shuu finalmente tienen un encuentro amoroso, pero es claro que el fin está cerca. Ante un inminente ataque enemigo, Chise decide proteger el deseo de vivir de Shuu, e intenta una última y desesperada defensa. Lamentablemente, el daño ya es demasiado. El mundo no puede soportar más a pesar del poder de Chise, y todo termina sumergido bajo un súper-tsunami. De alguna manera Shuu logra sobrevivir, sólo para ver un mundo cubierto por cenizas. Sin embargo, la esencia de Chise sobrevive en el cuerpo de Shuu, y si bien ambos están atrapados en una clase de limbo, su amor es todo lo que cuenta para ellos.







NICK®

¡AHORA DESDE LAS PROFUNDIDADES DEL MAR!!!

¿Quieres para tu celular las imagenes y los sonidos más graciosos de Bob Esponja?



Envía la palabra

y recibirás uno de los
muchos tonos reales de Bob Esponja,
cada vez que envíes el mensaje
recibiras uno diferente

Envía el código de la imágen
que quieres descargar al
Ejemplo: para obtener a
Bob enojado envia





bobm1 al 25050



bobm2 al 25050



bobm3 al 25050



bobm4 al 25050



bobm5 al 25050



bobm6 al 25050


OTAKU


geneon
Mahiro Maeda · GONZO / MEDIA FACTORY · GDH All Rights Reserved

Shadow Lady

Robando Corazones por la Ciudad



Ya hemos comentado en varias ocasiones diversos mangas creados por Masakazu Katsura, ese genial artista capaz de combinar humor, aventura y fantasía sin olvidarse del principal ingrediente que todos sus lectores esperan: chicas bonitas a granel. Y esta no será la excepción.

Shadow Lady es un manga que Katsura siempre ha disfrutado hacer. No es de extrañar que existan diversas versiones sucesivas, muy diferentes entre sí. En esta oportunidad nos ocuparemos de su tercera encarnación, la versión más difundida, realizada para las páginas del Shonen Jump semanal en el año 1995 y recopilada luego en tres tomos o *tankoubons*.

La historia está protagonizada por una joven muy tímida llamada Aimi, un habitante más de Gray City, cuya vida cambia de la noche a la mañana al aplicarse un maquillaje mágico capaz de convertirla en la sensual y excitante Shadow Lady. Si bien es cierto que bajo esta nueva personalidad realiza todos sus sueños y obtiene la diversión que le faltaba a su monótona existencia, también es cierto que Shadow Lady es una ladrona de guante blanco, capaz de robar diversas joyas y objetos de valor por el sólo hecho de divertirse.

Sus aventuras nocturnas las realiza junto a su compañero Demota, una especie de demonio menor que puede adoptar el aspecto de un niño durante el día. Tras ellos tienen a toda la policía de la ciudad, encabezados por el inspector Dori. Pero su diversión se complica cuando llega a Gray City un joven policía llamado Blait, quien se muda al mismo edificio en que mora Aimi, y del cual ésta se enamora perdidamente. Blait, en cambio, ama con desesperación a Shadow Lady, a quien quiere apresar para encargarse personalmente de su rehabilitación.

Tras varias persecuciones por los tejados de la ciudad, en las cuales crean el caos gracias a los poderes de Shadow Lady y a los peligrosos inventos de Blait, la pareja no

hace más que causar destrozos y ridiculizar a las fuerzas del orden de Gray City.

La situación cambia cuando a la ciudad llega Laim, una antigua amiga y enamorada de Blait, que quiere conquistarlo y alejarlo definitivamente de Shadow Lady. Por su parte, Aimi también quiere que se olvide de su obsesión por la famosa ladrona y la acepte a ella como enamorada, lo cual pretende lograr abandonando su doble vida para siempre.

Todo se complicará cuando en la ciudad aparezca una nueva ladrona, también dotada de poderes especiales, que se hace llamar Spark Girl y que no es otra que la misma Laim. Y por si ello fuera poco, una patrulla de demonios llega del inframundo a llevarse cautivo a Demota, por haber hurtado el maquillaje mágico que permite a Aimi realizar sus transformaciones.

Esta historia tuvo una primera versión realizada a color, publicada en enero de 1993 en la revista *Virtual Jump*. Un año después Katsura recuperó al personaje para las páginas de *Shonen Jump*, en una nueva versión más desarrollada. Finalmente llegó el turno del manga que acabamos de comentar, y del cual existen dos ediciones en castellano, una realizada por Norma Editorial en los años noventa, y otra por Planeta DeAgostini en el año 2004. Es por el momento la versión mejor desarrollada por su autor, y la más grata de leer.

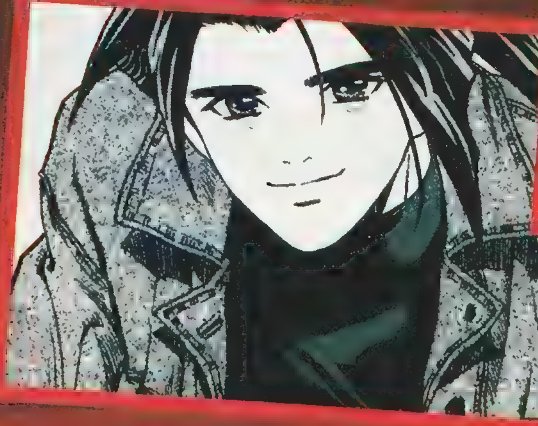
Katsura realizó posteriormente otra aventura más de su querido personaje, a todo color y de temática ecológica, y es probable que nos sorprenda en cualquier momento con otra nueva versión tan buena como las anteriores.

Para concluir, un manga divertido y ameno, imprescindible si además se es fanático de los trabajos de Masakazu Katsura.

-Claudio Díaz







DIRECTOR: Shukou Murase ● PRODUCCIÓN: Manglobe Inc., WOWOW ● ESTUDIO: Manglobe Inc ● CALIFICACION: ★★★★★

Ergo Proxy

El lado oscuro del anime



En la ciudad futurista de Romdeau, robots y humanos coexisten pacíficamente. Los cyborgs son moneda corriente en la vida diaria de los hombres: son choferes, sirvientes, amigos y compañeros de trabajo. Denominados "Autoreivs", su inclusión dentro de la sociedad humana permitió el desarrollo de una especie de utopía tecnológica en la que los sentimientos son descartados. Amistosos y funcionales, eran como un electrodoméstico con el que se podía mantener una conversación. Hasta que uno de ellos se infectó con el Cogito Virus, que lo llevó a hacer lo que nunca antes había hecho uno de estos robots: razonar. Y a ese le siguió otro, y otro, y otro Autoreiv más. Así fue como miles de androides salieron a buscar su propia identidad. Pero... ¿las almas de estos cyborgs son producto del virus, o acaso éste los hizo darse cuenta que podían razonar como los humanos? Para intentar responder a esa pregunta –y como sucede con The Matrix y Terminator– los Autoreivs comienzan a matar.

Ergo Proxy es un thriller cyberpunk en todas las de la Ley. Es una serie súper oscura, de tremendo suspenso, en un mundo repleto de sombras y humo, sin importar hacia dónde uno mire. La protagonista de la serie es Re-l, una de las heroínas más hermosas que el anime pudo producir hasta hoy, dejando a otras divas de la pantalla casi en ridículo. De peinado y maquillaje impecable, esta Inspectora de la Agencia de Inteligencia es una mezcla de Dana Scully (*X-Files*) con Motoko Kusanagi (*Ghost in the Shell*). Se trata de una chica de pocas palabras, una diosa gótica que se toma su tiempo para pensar las cosas, y con un Autoreiv como ayudante. También es rápida para sacarse la ropa frente a las cámaras, lo cual no es muy extraño con semejante cuerpo. Como chica que soy, me encantaría poder delinearme los párpados como ella.

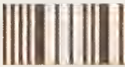
Negro alta definición

Ergo Proxy, a diferencia de incontables series, da toda la sensación de ser una película dividida por episodios, de tan buena que es la animación. Las escenas de acción son simplemente excelentes, dotadas de una coreografía absolutamente impactante. Las tomas de cámara, incluso, son muy originales, sin desorientar por eso al espectador. *Ergo Proxy* no es de esas series para ver en familia por la tarde con merienda de por medio. Hay que verla de noche. FUE hecha para verse de noche. Hasta nos atreveríamos a decir que no hay nada como *Ergo Proxy* dando vueltas por ahí, un punto más a favor.

Un banquete para la mente –algo muy raro de ver por estos tiempos en anime–, estamos ante un *Blade Runner* animado con mucha filosofía (entendible) y visuales bien chidas. ¿Qué más se puede pedir de la vida?

No se nos ocurre nada mejor para recomendar si ya se hartaron de Pokémon.

-María del Pilar Reyes



Introducción al japonés

Lección 18

お早う (おはよう) 友だちたち! Esperamos que se encuentren todos muy bien, con ganas de continuar aprendiendo 日本語 junto a nosotros. Hoy les enseñaremos cuales son las unidades de numeración para poder contar correctamente, ya que el sufijo varía de acuerdo al objeto en cuestión. Y también les daremos algunas frases para poder comunicarse desde que suben al avión rumbo al país del sol hasta la llegada al hotel, no sea cosa que deban quedarse a dormir en el aeropuerto hasta que encuentren a alguien que hable inglés, ya que no todos los 日本人 (にほんじん) lo hablan.

Bueno... ¡manos a la obra!

Unidades de enumeración

Para contar	Se utiliza
Objetos cilíndricos: lápices, árboles, etc.	本 (hon)
Objetos planos y delgados: papeles, platos, etc.	枚 (mai)
Objetos encuadernados: libros, revistas, etc.	冊 (satsu)
Otros objetos: manzanas, cajas, etc.	個 (ko)
Personas	人 (nin)
Animales pequeños: hormigas, gatos, etc.	匹 (hiki)
Animales grandes: leones, elefantes, etc.	頭 (tō)
Instrumentos de cuerda, incluyendo arcos	張 (chō)
Máquinas terrestres grandes: lavadoras, automóviles	台 (dai)
Paises, lugares, unidades de tiempo, etc	か (ka)
Atados, paquetes	把 (wa)
Números ordinales	番 (ban)
Escalones, rangos de artes marciales	段 (dan)
Pisos	階 (kai)
Casas	軒 (ken)

Estas son algunas de las unidades o clasificadores que en esta oportunidad les enseñamos, pero existen otras ya que los 日本人 las utilizan de acuerdo al objeto, como ya les dijimos. ¡¡Y son muchos!!

Algunos ejemplos son:

Nº	GENERAL	PERSONAS	TARJETAS	LÁPICES	LIBROS	ANIMALES PEQUEÑOS	PISOS
1	Hitotsu	Hitori	Ichimai	Ippon	Issatsu	Ippiki	Ikkai
2	Futatsu	Futari	Nimai	Nihon	Nisatsu	Nihiki	Nikai
3	Mittsu	Sannin	Sanmai	Sanbon	Sansatsu	Sanbiki	Sangai
4	Yottsu	Yonin	Yomai	Yonhon	Yonsatsu	Yonhiki	Yonkai
5	Itsutsu	Gonin	Gomai	Gohon	Gosatsu	Gohiki	Gokai
6	Muttsu	Rokunin	Rokumai	Roppon	Rokusatsu	Roppiki	Rokai
7	Nanatsu	Nananin	Nanamai	Nanahon	Nanasatsu	Nanahiki	Nanakai
8	Yattsu	Hachinin	Hachimai	Happon	Hassatsu	Happiki	Hakkai
9	Kokonotsu	Kyūnin	Kyūmai	Kyūhon	Kyūsatsu	Kyūhiki	Kyūkai
10	Tō	Jūnin	Jūmai	Juppon	Jussatsu	Jupiki	Jukkai
¿?	Ikutsu	Nannin	Nanmai	Nanbon	Nansatsu	Nanbiki	Nankai

Frases para comunicarse dentro del avión

日本語 (にほんご)	スペイン語 (スペインご)
とうちゃく まで まだ だいぶ ありますか	¿Falta mucho para llegar?
すこし よい ました	Estoy un poco mareado
すみませんトイレ は どこですか	Disculpe ¿el baño dónde queda?
もう おりられますか	¿Podemos bajar?
どこで にもつ を ひきとる の ですか	¿Dónde se retira el equipaje?

Frases para comunicarse en el hotel

日本語 (にほんご)	スペイン語 (スペインご)
。。。の なまえ で ひとーへや よやく を いれて あります	Tengo una habitación reservada a nombre de...
ベッドとバスルーム つき の へや を お ねがいします	Quisiera una habitación con cuarto de baño, por favor.
しゅくはくーりょう わ いくらですか	¿Cuánto cuesta la habitación?
このタオル は ちさすぐいます	Esta toalla es pequeña
ちょうー しょく を おねがいします	Haría el favor de traerme el desayuno

Esperamos que les sirva para hacerse entender un poco, por lo menos.

Como verán en esta lección les incluimos palabras escritas en los silabarios (ひらがな – か たかな), así como también en *romaji* a fin de facilitarles la lectura y comprensión. Hecho que podemos repetirlo en próximas lecciones si así les parece. Hágannos saber su opinión.

まった 来月 (らいげつ). ¡Hasta el próximo mes!

Fantasmas japoneses

Información básica sobre almas en pena

¿Así que se consideran expertos en películas de terror, monstruos, espíritus y afines? Saben que el ajo funciona contra los vampiros, y que el fuego es el mejor remedio contra las momias, ¿eh? ¡Muy bien! ¿Y si los ponemos frente a frente con un fantasma? ¡No un fantasma cualquiera, sino uno japonés! ¿Qué harían entonces? Tal vez la información que sigue a continuación les sirva de algo, en el hipotético caso de que tengan la mala idea de ver un video casero. :P

Primero que nada, los fantasmas japoneses parecen tener la mala costumbre de aparecer en el mundo de los vivos –esos somos nosotros, je– entre 2:00 / 2:30 AM, cuando duermen hasta los árboles. A muchos de éstos les gusta dejarse ver cerca de ríos o pozos, lugares en el que sus vidas tuvieron un final trágico. Si el fantasma japonés habla, entonces lo más probable es que pronuncie la palabra "urameshiya", que es algo así como una maldición. ¡Ojo! Puede que haya muchos otros tipos de apariciones, pero estas son las más comunes de ver en la literatura y en el teatro o drama. Dichos espectros son denominados "shiryou", o "bourei".

¿Buenos, malos o neutrales?

Los fantasmas japoneses, los clásicos al menos, no tienen pies. Se cree, además, que son criaturas de verano. Sin embargo, los expertos en la materia aseguran que estos no muertos pueden aparecerse en cualquier momento y en cualquier lugar, a diferencia de otras apariciones (*youkai*) o demonios *bakemono*. Al momento de hacerse visibles –los fantasmas tienen el poder de elegir quiénes los ven y quienes no– su apariencia es la que tenían en vida, justo antes de pasarse al reino de Hades.

Los cuentos más famosos de fantasmas datan de muchísimos años: *Nihon Riouiki* (siglo IX), *Konjaku Monogatari* (siglo XII), y *Ugetsu Monogatari* (siglo XVIII) son las novelas más famosas en Japón. Los espectros de mayor renombre, aparte de la chica de pelo largo de *The Ring*, son Miminashi Hoichi (el músico sin orejas) que toca su biwa en honor a los guerreros del extinguido clan Taira. Lástima que Hoichi-san tiene luego la mala idea de contar a otros sus vivencias con estos espíritus. Estos, en venganza, le arrancan las orejas. Yotsuya Kaidan es la obra *kabuki* de fantasmas más popular: un *ronin* (*samurai* sin señor) mata a su esposa con la intención de tener más oportunidades con otra mujer. De más está decir que la fallecida regresa una y otra vez para volverlo loco hasta el infinito.

Como verán, los fantasmas son cosa seria. Cada uno pareciera tener un modo diferente de combatirse. Algunos solo quieren ser vengados. Otros necesitarán de algún amuleto especialmente preparado en un templo *shinto*. En todo caso, si tienen la mala suerte de toparse con alguno, les recomendamos dos alternativas: prueben primero a ver si éste les hace caso, al mejor estilo **Shaman King**. Si por el contrario ven que el espíritu se pone malo con ustedes, mejor dénse media vuelta y salgan corriendo a toda velocidad.

-Rodolfo "Fito" Laborde



SAMURAI 7

¡Bienvenidos! Este mes el elegido para nuestra sección de canto fue Samurai 7, basada en el clásico "Los 7 Samurais", del gran Akira Kurosawa. Samurai 7 no solo fue un anime carísimo de producir y un trabajo impecable. Es, además, una de las mejores series que tiene en emisión Animax por estos días, y uno de los últimos grandes estrenos de 2006. ¿Hay o no hay motivos suficientes para entonar sus canciones de apertura y cierre?

-APERTURA-
UNLIMITED
Por Nanase Aikawa

ESPAÑOL

Entendernos los unos a los otros
Y compartir nuestros sentimientos
Esas cosas son como burbujas
Escondiéndose en las hebras del tiempo
He perdido
Toda esperanza
¿Cuánto tiempo has estado guardando...
este dolor dentro de ti?
¿Cuánto tiempo has estado escondiendo...
esa tristeza en tus ojos mientras sonreías?
Si ahora abrazamos el milagro de nuestro encuentro
Y nos miramos a los ojos el uno al otro, podemos hacernos más fuertes
Si esto no es lo que llaman amor
Entonces, ¿qué es el amor?

VERSIÓN ORIGINAL

Wakari aerukoto mo
Wakachi ankoto mo
Utakata no youni
Toki no suna ni magire
Tsukamikirenaito
Akirameteta anata ni aumade wa
Dore kurai itami wo
Hitori de kakaete kitetano
Dore kurai sabishisa
Hitomi ni kakushite hohoendano
Deai no kiseki wo ima dakishimete
Mitsumeattara tsuyokunareru
Kore wo ai to yobanaitosurunara
Ima dore wo ai to yobuno

-CIERRE-
FUHEN
Por Rin

ESPAÑOL

Un anciano que vivía en un refugio
Miraba hacia el vacío
Un bebé llora porque necesita
El calor de su madre
Nacimos para compensar
El pecado y castigo de alguien
No hay futuro sin esperanza
El ahora se convierte lentamente en el pasado
Pronunciando solo palabras pretenciosas
Y mintiendo con solo palabras pretenciosas
Dentro de la torrencial lluvia
Algo emerge y desaparece.

VERSIÓN ORIGINAL

Kakurega ni sunda okina ga tada
Tooku wo mitsumeteita
Akanbou wa naku hahaoyakara
Atatakasadake motomete
Dareka no batsu to dareka no tsumi wo
Tsugunainagara umareru
Sukuiyou no nai mirai nantenai
Ima wa shizuka ni kako ni
Kirei goto dake wo narabete
Kirei goto dake de usotsuite
Kakari furu ame no naka
Nanika ga ukabi kiete yuku.



¡Hola, otakus! Para escribirnos al Correo, favor de hacerlo a otaku@minaeditores.com que esperamos con ansias saber más acerca de ustedes. ¡IMPORTANTE! Aquellos que quieran contactarse con la editorial por números atrasados y/o suscripciones, favor de llamar al 91-14-31-15 ext 225.

DAVID SAN

Konichiwa watashi wa David san, alías Dayzuke. Sólo les escribo para felicitarlos por su reva, está bien chida. Tengo pocos meses de comprarla. Un día esperando el bus miré su revista, que era la que tenía en la portada a Ranma ½, y la compré. Desde ese número hago lo posible por comprarla. Quería saber si por casualidad no saben de convenciones en Guadalajara. También les quiero pedir de favor que en su sección de karaoke puedan incluir el tema del final de la cuarta OVA de Ranma, que se llama Las Hermanas de Akane Onegai. Arigato gosaimasu por la sección de O Sensei, ya que como tengo un sueño de viajar a Japón la neta que su reva me está ayudando cañón. ¡Sigan así! Espero publiquen mi carta en el próximo número porfa, vale sigan así y que sigan teniendo mucho éxito como hasta ahora, ¡sayonara!

¡Gracias David por los elogios! Mira, Ranma ½ seguramente tendrá su lugar en la sección Karaoke, pero nos huele que primero aparecerán los temas de la serie para TV. De todas formas tomamos nota de tu pedido. Esperamos que nos sigas acompañando todos los meses, ahora que ya nos conoces. :)

ANGEL PEÑA TAPIA

Hola, amigos de OTAKU, les escribo para felicitarlos por el magnífico trabajo que han hecho llevándonos las más frescas noticias del fantástico mundo del ANIME y por el 1er número de edición especial de su revista. Pasando a otro asunto, creo que Mina se debería arriesgar a darles más páginas en la revista o estaría rifado que fuese quincenal y qué mejor referente que más de un año en el mercado. Además gracias a ustedes me enfoqué más al anime y conocí series que lamentablemente no han llegado de este lado del charco. Cuando compré el n° 10 donde aparece Jaden Yuki desde ahí no me he perdido ningún número.
En mis series favoritas aparecen One Piece, Naruto no podría quedar afuera, Saint Seiya y FMA. Quisiera que hicieran un reportaje sobre series que salían en el 7 como BT'x, creación de Kuromada; no sé si se acuerden de una serie que salía en el 7 que llevaba el nombre de Zenki o Slayers, mejor conocida de este lado como Los Justicieros o Mikami la cazafantasmas.Espero que se acuerden de estas series que aunque no son la gran cosa sí son bastante buenas.
Y en el karaoke les falta un opening de FMA, ya sabrán cuál. Y en las clases de japonés sería bueno que pusieran un pequeño diccionario que especifique cómo se dicen algunas palabras, como por ejemplo cómo se dice "guajolote" en nipón... ya me habrán entendido.

Por último quisiera que pusieran mi dirección de E-mail en el Club Otaku para tener amigos que quieran hablar del fantástico mundo del anime. No seré un gran conocedor sobre el tema así que digan qué bruto qué bárbaro pero tampoco soy un ignorante.
Mi Nombre es: Angel Peña Tapia
Lugar de Residencia: Nezahualcoyotl
Eso es todo y les deseo lo mejor y que sigan muchas más publicaciones de OTAKU que para mí es la mejor respecto al tema.

Hola Angel, muy buenas tus acotaciones y comentarios. Seguramente sacaremos provecho de tus sugerencias. ¡Ah! Pero lo que tú nos estás pidiendo es algo así como unas lecciones de japonés callejero, de ése que no se enseña en ningún curso serio. ¡María del Pilar es demasiado fina y delicada como para enseñar ese tipo de cosas! Sin embargo... creo que tenemos la persona justa para esa tarea que nos pides, je. ¡No queremos adelantar nada más, no sea cosa que ya se pongan a copiarnos de nuevo!

Gracias Angel, por escribirnos y por todas tus observaciones.

ALONSO ROJAS ANDRADE

Qué onda mis cuates, sólo para decirles que pongan más páginas y hablen de Ah My Goddess. ¡Es que adoro a mi Belldandy tanto como nadie, jejeje! Bueno, también les quiero decir un voto más para Seiya y sus secuaces en la mejor serie del Top y un favor: ¿me podrían mandar unas imágenes de Belldandy? Digo si no es mucho pedir. Ah y felicidades por su éxito sobre la competencia, y hablen de Shura en las fichas técnicas de Los Caballeros.

¿Qué tal, Alonso? Hay un poster de Belldandy y sus diosas amigas en uno de los últimos números del 2006. Ya hablamos también de Shura en la sección HEROES OTAKU. Igualmente es un



Jose Antonio Garrido Lacayo

Club Otaku

lexas777@starmedia.com
shift_razor@hotmail.com
alis_14_4@hotmail.com
andres_1011001@hotmail.com
anyshamy@hotmail.com
ana_yusuke15@yahoo.com.mx
nereida6915@hotmail.com
skor_2d@hotmail.com
angelcascoyolea@hotmail.com
elangel_aioria@hotmail.com
ishi2k2@hotmail.com
strongerking23@hotmail.com
javo_25@yahoo.com
gatofresqui@hotmail.com
zelda_game@hotmail.com
reyzagan_merol@hotmail.com
pats_25@hotmail.com
reverzzo@hotmail.com
jorge0220_cobi@yahoo.com.mx
sakhuragi@hotmail.com
adal_bautista@hotmail.com

¿QUIERES PUBLICAR TU MANGA?



Deja que el mundo sea testigo de tu talento, te invitamos a participar con nosotros en este gran evento, en el cual publicaremos los mejores mangas que lleguen hasta nuestra redacción.

¿Te interesa?

Para que puedas participar en este gran evento sólo debes leer nuestras bases, existen dos opciones para que sea publicado tu manga:

La primera de ellas es que nos envíes tu historia, sin viñetas.

La segunda es que nos mandes tu manga ya dibujado.

BASES

- Podrán participar todos los Otakus que tengan imaginación.
- La historia debe tener una extensión de 4 a 8 páginas, y en el caso de tratarse de texto, deberá estar calculada para concluir en el mismo espacio.
- En caso de que lo mandes dibujado, los cartones deben ser tamaño carta (ya sea por mail con una resolución de 300 dpi o por paquetería), y entintados en blanco y negro.
- No olvides incluir todos tus datos completos para poder contactarte.
- Los trabajos serán recibidos vía mail a super_otaku@hotmail.com, o por carta a nuestra redacción:

Publica tu manga
Circuito Médicos 13, Cd. Satélite, Naucalpan,
Edo. De México C.P.53100

- Todos los trabajos recibidos pasarán a ser propiedad de la revista y los publicaremos de acuerdo a los espacios de la misma.



OTAKUGIRL

Nombre: Rei Ayanami
Serie: Neon Genesis Evangelion
Seiyu: Megumi Hayashibara
Edad: 14

¡ALERTA!
ESTÁS LEYENDO AL REVES

Recuerda que nuestra sección de Super Otaku está diseñada con un estilo totalmente japonés, o sea, como un manga, y éste se debe leer empezando en la última página de la edición hasta llegar a la página 15 de la sección. Te invitamos a disfrutar de estas interesantes recomendaciones.



TIPOS DE JUEGO

GANAR POR PUNTOS

Es el más habitual, el juego consiste en conseguir más Puntos de Victoria que los demás oponentes cuando el tiempo de juego haya acabado.

Para ganar Puntos de Victoria debes dejar K.O. a tus oponentes. Existen dos Formas de lograr un K.O.

1) Reducir la vida de un personaje a 0.
2) Lanzar a un personaje fuera del escenario.

Cuando provocas un K.O. ganas un Punto de Victoria. Si sufres un K.O. pierdes un Punto de Victoria. ¡así que cuidado!

SUPERVIVENCIA

Gana el último jugador al que le quedó un personaje en pie.

ESTRELLAS

Gana quien recoja las 3 estrellas antes que el resto o quien tenga más al acabar el tiempo.



CÓMO HACER UN MAZO PASO A PASO

-Antes de empezar-

Como ya sabrás, cada mazo esta formado por 20 komas (cuadrados) que pueden ser ocupados por escenas de diferentes tamaños, desde 1 koma hasta 6 komas.
Tu mazo no tiene por que ocupar los 20 komas disponibles, aunque tampoco lo puedes dejar vacío.
Cuando un koma está ocupado, no puedes poner una escena en ese koma ocupado, pero si puedes retirar del mazo escenas, cambiarlas de sitio o substituirlas por otras.
Recuerda incluir al menos una Escena de cada tipo (Ayuda, Apoyo y Batalla) e indica quién es el "Líder" del Mazo.
Otro dato importante es la cantidad de escenas diferentes que tiene el juego, más de 1.000 escenas. ¡Muchas escenas!, y conseguirlas todas va a llevar bastante tiempo.

-Añadir nuevas escenas-

Selecciona una escena en la lista y directamente pasarás al Editor de Mazo. Pulsa en cualquiera de los espacios para colocar la escena.
Si el espacio donde colocas la escena nueva está ocupado, te preguntará si quieres colocarlo allí o no. Si le dices que sí (la opción de la izquierda), quitará cualquier escena que estuviera ocupando ese hueco y pondrá la nueva.

-Desplazar una escena por el mazo-

Selecciona una escena del mazo y la podrás desplazar por donde quieras.

-Retirar escenas del mazo-

Selecciona una escena del mazo y llévala al icono de "Quitar del mazo" o pulsa B.

Información tomada de: http://db.gamefaqs.com/portable/ds/file/jump_ultimate_stars_sp.txt

- Cara:
Rostro del Personaje de Batalla que está utilizando el jugador en este momento.

- Nombre:
Nombre del Personaje de Batalla que está utilizando el jugador en este momento.

- Tiempo:
Indica el tiempo que falta para que acabe el combate, que será cuando éste llega a 00. Cuando acaba el tiempo, gana el que haya conseguido más puntos.

- Indicador de Estado:
Cuando un personaje toma un power-up, aparece sobre su cabeza un símbolo para que los demás jugadores conozcan el efecto.

- Indicador del Jugador:
Señala qué jugador controla este personaje de batalla. Puede ser:
1P (primer jugador), 2P (segundo jugador), 3P (tercer jugador) y 4P (cuarto jugador).

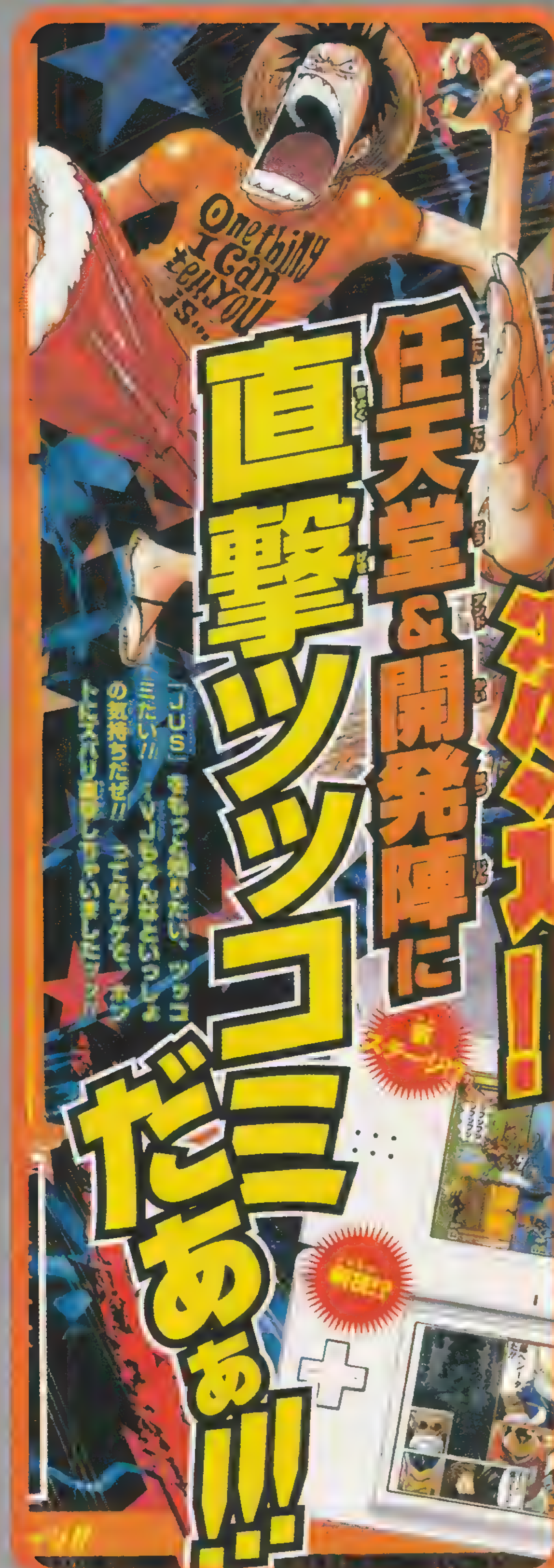
- Estrellas:
Indica la posición en el ranking de cada jugador, ya sea el primero, segundo, tercero o cuarto puesto.
Corona = 1° 3 Estrellas = 2° 2 Estrellas = 3° 1 Estrella = 4°

- El Mazo Manga:
Ocupa toda la pantalla inferior, y aquí aparecen las escenas que componen tu Mazo Manga, ya sean escenas de batalla, apoyo o de ayuda.
Las escenas pueden encontrarse en 3 estados diferentes:
- **A color = Actúan normalmente, sin ningún problema.**
- **Grises = No se pueden usar en este momento.**
- **Blanco y negro = En este estado sólo aparecen las escenas de batalla, e indican que el personaje de batalla de esa escena tiene muy poco Espíritu J.**
- **Borde rojo = Se usa en ese momento.**

- Espíritu J (en reserva):
Cuando un personaje de batalla estaba en juego y es retirado hace poco, junto a su escena, aparece una barra que indica la cantidad de Espíritu J que le queda. **¡Lo bueno de esto es que se recupera poco a poco!**

- Líder:
Cada Mazo siempre debe tener un sólo y único Personaje de Batalla "Líder". El Líder, a diferencia del resto de personajes de Batalla, obtiene 2 puntos de victoria por cada oponente derrotado en vez de 1.

- Acceso Rápido:
Si tienes un personaje de apoyo seleccionado con L o R, puedes utilizarlo en combate pulsando el botón correspondiente (L para el personaje que tenga la letra "L" y la R para el personaje que tenga la letra "R") en vez de pulsar en la táctil.



SEGUNDA PARTE

JUMP ULTIMATE STAR

En el número anterior incluimos la primera parte del reportaje sobre este magnífico juego para DS; pero por cuestiones de espacio no pudimos terminar la guía, así que en esta edición continuamos con la misma y la finalizamos.

EXPLICACIONES EN JUEGO

- Tipo:
El tipo del personaje de batalla que actualmente controla el jugador.

- Espíritu J:
Indica la vitalidad del jugador (es de color amarillo), cuando esta llega a 0 quedas KO y pierdes. Cada personaje tiene su propio Espíritu J, por lo que cambiando de personaje de batalla, cambian las barras de vida.

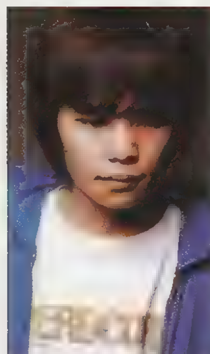
Cuando al personaje le queda poca vida, éste se vuelve blanco y negro.

- Energía especial:
Sirve para ejecutar movimientos especiales. La energía especial se irá vaciando a medida que se ejecutan movimientos especiales y escenas de apoyo o ayuda.

El número de la izquierda indica cuantas barras de energía tienes llenas.
Es decir, si llenas la barra aumenta en un +1 el contador, y la barra se vuelve a vaciar. Si una barra se vacía, el contador de EAE restará un -1 y si llega a 0 significará que te has quedado sin energía.
El número máximo de barras de Energía especial es la cantidad de escenas que tengas en el mazo. Por ejemplo, con 13 escenas tienes hasta 13 barras de energía.



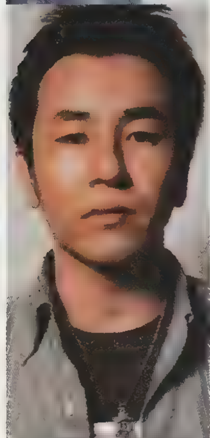
Integrantes



Kita Kensuke (Guitarrista líder y vocalista de fondo)
Nació: 24 de enero, 1977
Lugar de Nacimiento: Prefectura de Kanagawa.
Apodos: Ken-chan y Kensui.
Es sabido que se disfraza como una mujer, haciéndose llamar Mayuka para no ser reconocido.
Se ha graduado de la Universidad de Kanto con un grado en economía.



Gotoh Masafumi (Vocalista y guitarrista)
Nació: 12 de diciembre, 1976
Lugar de Nacimiento: Ciudad Fujieda, Prefectura de Shizuoka
Apodos: Gocchi y Zukku
Masafumi escribe la mayoría de las letras de AKFG y co-escribe el resto con la banda
Es muy animoso durante los conciertos en vivo, tanto así, que rompió sus lentes en uno de ellos.
Escribió una canción para New Order en el 2005, titulada “Krafty”.
Se graduó de la Universidad de Kanto con un grado en economía.



Yamada Takahiro (Toca el bajo y es vocalista de fondo)
Nació: 19 de agosto, 1977
Lugar de Nacimiento: Prefectura de Shizuoka
Apodo: Yama-chan
Aprendió a hacer una buena melodía de Gotoh.
Ha sido descrito como una persona muy gentil.
Ha escrito un par de canciones en colaboración con Gotoh.
Se graduó de la Universidad de Kanto con un grado en literatura.



Ijichi Kiyoshi (Baterista)
Nació: 25 de septiembre, 1977
Lugar de Nacimiento: Prefectura de Kanagawa
Apodo: Kiyoshi
Tocó percusión en una banda a nivel nacional cuando estaba en la secundaria.
Es muy conocido por su talento en la batería.
Se graduó de la Universidad de Kanto con un grado en ingeniería.

Camino de éxito

2001 comenzó para ellos con varias presentaciones. Enviaron la canción "Konayuki" a varias estaciones de radio para ganar algo más de popularidad y el mismo año lanzaron su segundo álbum que fue el primero en japonés. Con "Konayuki" en la radio y su segundo álbum, su audiencia iba aumentando mucho en conciertos que daban en Tokyo y otras ciudades. Muy motivados comenzaron a presentarse frecuentemente en Shibuya, Shimokitazawa y Kichijoji.

El mini-album "Houkai Amplifier" les abrió un nuevo camino ubicándose en los primeros en las ventas de High Line Record y 35° en el ranking de Orikon. Pero el año trajo otro quizás un éxito aún más decisivo. Su canción "Haruka Kanata" que llegó a ser el opening para el anime "Naruto" y con esto, Asian Kung-fu Generation fue dirigido para alcanzar a los fans Japoneses y extranjeros.

En el 2003 lanzaron su primer album completo, "Kimitsunagi Five M", que tuvo más de 20,000 copias. También se presentaron en el FUJI ROCK Festival y en el Sonic Summer 03 en Osaka y Tokyo.

En el 2004 su popularidad comenzó a aumentar mucho más. El 11 de marzo de 2004 ganaron en el 'Space shower music video awards' un premio por el "Best New Artist video'[Mejor Video de Artista nuevo] (incluso cuando ellos estaban llevando de los 8 años de carrera y no fueran realmente "nuevos") por su video de "Kimi to iu Hana".

Lanzaron tres singles durante este año, y uno de ellos, "Rewrite" fue usado como el 4° y último opening para el anime "Full Metal Alchemist". Los otros singles, "Siren" y "Loop" estuvieron en la cima de los rankings de Oricon durante 2 meses. También se presentaron en 8 eventos e incluso organizaron uno de ellos, el festival Nano-Mugen. También lanzaron su segundo álbum completo "Sol-Fa", que vendió mas de medio millón de copias.

Para el 2005 tenían programada una gira por Japón desde el 16 de Marzo hasta el 26 de Junio. La gira se llamó "Re:Re" tal como la canción de su álbum "Sol-Fa".

Más tarde, en el 2005, sacaron su primer DVD, el cual podía adquirirse en su gira Re:Re:. También publicarían NANO-MUGEN FES. 2005, donde tocan ocho diferentes bandas. Más tarde ese mismo año, la banda saca otro single más "Blue Train", y terminando el año, en invierno, harían una pequeña gira.

Luego, en el 2006 la banda sacaría otro álbum más: "Fan Club" y una compilación llamada "Feedback File". Fan Club quedaría como número 5 en ventas por casi dos meses según la empresa Oricon mientras Feedback File quedaría como número 2. En julio, la banda saca su segunda secuela del NANO-MUGEN FESTIVAL conocida como NANO-MUGEN FESTIVAL 2 en el cual tocan 12 diferentes artistas. Más tarde, salen dos sencillos más: "World Apart" y "Aru Machi no Gunjo".



ASIAN KUNG FU GENERATION

Asian Kung-Fu Generation es una de las grandes bandas japonesas de Punk rock del nuevo milenio. Naturalmente, su música ha cambiado un poco los últimos años, logrando un sonido más sofisticado y maduro, parcialmente influenciado por bandas como Oasis, The Manic Street Preachers y la banda japonesa Hi-Standard. Pueden ser comparados con otras bandas del país del sol naciente como The Back Horn, Art-School o Penpals.

Asian Kung-Fu Generation fue formada en 1996 por Masafumi Godou (guitarra y voz), Takahiro Yamada (bajo y voz) y Kensuke Kita (guitarra y voz). Ambos asistían a la misma universidad, pero Ijichi Kiyoshi fue quien entró como baterista un poco después de haber estado en otra banda antes. Se presentaron durante 4 años antes de lanzar algo; su primer mini-album indie fue lanzado en el 2000 y era completamente en ingles. Solo fue vendido en conciertos y en internet.







Algo de Entorno

Debido a la favorable ubicación de la isla posee un clima subtropical que permite la sobrevivencia de un denso bosque en la parte Norte de la isla, cuya época lluviosa llega a finales de la primavera. A pesar del aumento de humedad durante la época mencionada, Okinawa mantiene una temperatura media anual de 22,4 °C, con excepción de la época invernal en la que desciende hasta 16 °C, pero permaneciendo siempre sobre los 10 °C.

En el extremo Sur se encuentran los arrecifes de coral elevados y piedra caliza de erosión fácil, motivo por el que se han formado una multitud de cuevas y cavernas, resaltando entre ellas la de Gyokusendo que posee cerca de ochocientos cincuenta metros abiertos a las visitas turísticas. Por su parte la zona habitada de la isla posee una proporción mayor de Roca ardiente, formada por la solidificación del magma ante la disminución de la temperatura.

Ciudad de contrastes

Okinawa es catalogada históricamente como una nación separada ya que mantenía relaciones con China y Japón, sobresaliendo las relaciones chinas, por lo que el idioma y cultura de Okinawa es diferente a las costumbres de las demás islas japonesas. A pesar de que aún existen numerosos dialectos okinawenses, el gobierno japonés recientemente ha alentado a la población a practicar el japonés tradicional.

Otro motivo por el cual Okinawa mantiene amplios contrastes culturales es la relación étnica que los habitantes locales tienen con los filipinos, los aborígenes tailandeses y los japoneses sureños. Así como la propagación del mestizaje en la localidad debido a las relaciones con las fuerzas armadas que ocuparon el lugar. Lamentablemente como todo lugar bello no se salva de elementos negativos, puesto que los habitantes locales de piel oscura son discriminados a menudo por la gente de piel clara como suele en ocasiones numerosas, tal como pasa en la cultura americana. Hasta la fecha Okinawa permanece como otro de los principales centros del Japón, aunque en ocasiones se ve afectada por los pobladores que buscan la independencia y la creación de la "República Uchina" es un lugar que vale la pena visitar por sus hermosos paisajes.

[illegible] que es mejor conocido en nuestro país simplemente como "Karate", pero fue esta [illegible] hayan disfrutado este breve documental sobre un lugar del país del sol naciente y esperen pronto una nueva visita documental al territorio legendario del Japón.







La Población

La zona más septentrional de la isla tiene una escasa densidad que obliga a la mayoría de la población a habitar el área meridional, dejando el sur de esta isla densamente urbanizado por los nativos de Okinawa, japoneses, inmigrantes y personal militar estadounidense junto a sus familias. El gran número de americanos dentro de la población se debe a que tras ser derrotado Japón durante la Segunda Guerra Mundial fue ocupado por las fuerzas de los Estados Unidos de América. Durante casi treinta años no conocieron otro orden hasta que finalmente en 1972 el gobierno japonés logró recobrar el poder político del lugar, sin embargo debido al Tratado de mutua cooperación y seguridad entre EUA y Japón los inquilinos americanos pueden continuar habitando sus cómodas moradas y controlando la base aérea de Cadena.

OKINAWA

Por Miguel Muñoz

Nuevamente nos encontramos con ustedes queridos lectores para dar un rápido recorrido documental turístico por uno de los principales centros de atracción del Japón. En esta ocasión daremos una visita rápida a la isla de Okinawa...

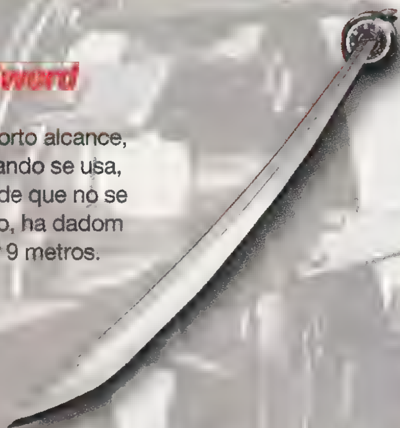


Desde las Islas Rykyu

Estas forman un cordón de islas en mar abierto más alejadas de la gran masa de tierra del Japón, el archipiélago Ryukyu (nativos del idioma ryukyuense). La principal isla de este conjunto se trata de Okinawa, cuya superficie abarca los 1201,03 kilómetros cuadrados, se encuentra al sur de la isla mayor del Japón. Su capital es la conocida ciudad de Naha donde la lengua local ha comenzado a perderse debido al paso de los años, siendo los ancianos de la ciudad los que mantienen vivo el habla de Uchinaaguchi. En ésta se encuentran también las ruinas ancestrales de los Gusuku, mejor conocidas como las fortalezas [illegible] en la cultura actual patrimonio de la humanidad.

NUEVAS ARMAS

Gantz Sword



Esta es la única arma de corto alcance, es igual a una katana y cuando se usa, se puede alargar. A pesar de que no se conoce su alcance máximo, ha dadom muestras de llegar a medir 9 metros.

Gantz Bike



Es como una moto de una sola rueda y el único vehículo de Gantz. No tiene ni un ataque especial pero puede viajar a muy altas velocidades. Su primera aparición fue en la misión de los dinosaurios, la Gantz bike y Sword estaban escondidas en un cuarto el cual Izumi abrió cuando regreso a la habitación.

Tae Kojima



Esta chica será la novia de Kurono-Kun, ganada en una apuesta, aunque más tarde se acabará enamorando de ella, lo que es increíble ya que es plana y parece tener 11 años, y como sabemos, a Kurono le gustan los pechos grandes. Gracias a ella empieza una madurez en Kurono que cambiará su vida.

Akira Kurono



Es el hermano menor de Kei Kurono. Por el momento se sabe muy poco sobre este personaje, sólo que pertenece a los "vampiros" y que siempre fue mejor que su hermano en todo por lo que su hermano (Kei Kurono) lo odia, muere después de traicionar a los vampiros intentando ayudar a Kei a vencerlos.

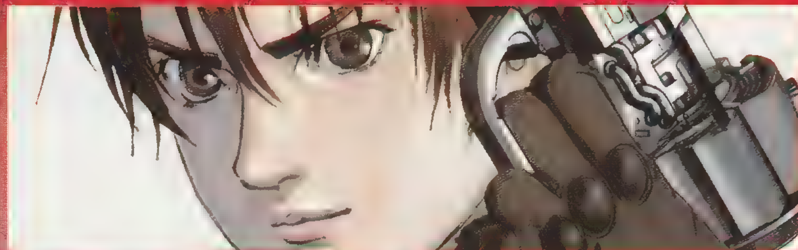


LOS VAMPIROS

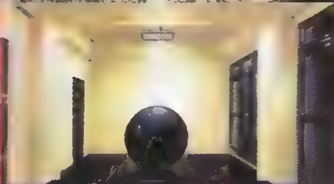
Enemigos jurados del equipo Gantz, quienes pueden verlos durante las misiones (a través de cristales a manera de lentes de contacto) e intentan acabar con sus vidas, se reúnen en una especie de bar y matan a gente inocente a los que llaman "presas". Además combaten entre ellos y toman a las "presas" como premio, hasta ahora se han dado a conocer cinco vampiros principales de los cuales cuatro están muertos (tres fueron asesinados por Izumi).















Hiroto Sakurai

Adolescente que tiene intenciones de suicidarse debido a los constantes abusos de sus compañeros de escuela, sin embargo es convencido de no hacerlo. Aprende de Sakata "la fuerza" con la que gana poderes psíquicos y consigue asesinar a quienes lo atormentaban. Durante la matanza de Shinjuko intenta detener a Izumi junto a su maestro, pero finalmente es muerto por este y enviado a la habitación de Gantz. Muere enfrentando al demonio de fuego, pero es resucitado por Sakata cuando consigue 100 puntos, Gantz hace referencia a el como "Cherry".



Genso Sakata

Maestro de Sakurai a quien le enseña los poderes de "la fuerza". Junto a su alumno, es reclutado por Gantz al tratar de detener a Izumi durante un enfrentamiento en Shinjuko, consigue 100 puntos y revive a su discípulo (Sakurai). Gantz hace referencia a él como "Rookie" o "Dumbass."



Reika

Modelo sumamente famosa que aparece en la habitación de Gantz luego de la matanza de Shinjuko. Al ver cómo Kurono se sacrificaba por los más débiles (recordando a Kato) termina enamorándose de él, pero viendo el gran amor que sentía por Tae se conforma con ser su amiga. Luego que Kurono consigue 100 puntos y regresa a la normalidad del mundo con la memoria borrada es postulada como la nueva líder del equipo. Gantz se refiere a ella como "Reika".



[illegible]

Aparece en la habitación de Gantz tras la matanza de Shinjuko. Al comienzo no respeta a Kurono como líder del grupo Gantz, pero tras la pelea con los Oni Aliens lo termina aceptando. Trata siempre de aparentar tranquilidad, pero por lo general suele ser muy cobarde, y además tuvo relaciones sexuales con uno de los oni aliens que estaba disfrazado de Reika.



[illegible]

Extremadamente fuerte, Kaze viaja por todo Japón buscando contrincantes fuertes a los cuales vencer en una pelea. Es vencido por Kurono (con la ayuda de su traje especial). Posteriormente se integra al equipo Gantz tras ser asesinado por Izumi durante la matanza de Shinjuko. Hasta ahora no ha utilizado armas en las misiones. Gantz hace referencia a él como "Countryside General," pero luego lo cambia por "Muscle Rider".



[illegible]

Es un panda que murió en el zoológico, no hace nada en especial salvo verse tierno y adorable, además es fan de Izumi desde que este lo salvó en una misión y aprovecha cualquier oportunidad para acercársele.

GANTZ

SECOND PHASE: CATASTROPHE

PERSONAJES

Shion Izumi



Este personaje aparece después de que Kurono perdiera al resto de sus compañeros durante una misión y se quedara solo. Es un chico nuevo que llega a la escuela muy parecido físicamente a Kato. Destaca por sus habilidades en los deportes, hecho que hará que todas las chicas estén detrás de él aunque las ignore, pues prefiere concentrarse en Kurono y en la Web que vio de Gantz. Luego se sabrá que fue uno de los pocos que logró obtener 100 puntos y que por ello logró su libertad al borrársele la memoria. Luego sería responsable de la matanza de Shinjuko, la cual organizó después de que Gantz llegara a un acuerdo en el que si le enviaba un número grande de personas lo devolvería a la habitación. Después de llevar acabo la masacre muere en un enfrentamiento con Kurono y es transportado a Gantz logrando su objetivo. Posteriormente alcanza una vez más 100 puntos, con la diferencia de que ahora selecciona la superarma. Finalmente en el capítulo 233 del tomo 20 muere,

Takeshi



Es un niño que murió después de que el novio de la madre lo golpeara duramente por comerse su pudín, la madre en vez de ocuparse de su hijo herido lo dejó y se fue con el novio. Al llegar a la habitación confunde a Kaze con el héroe de sus sueños y lo llama "Muscle Rider", posteriormente vive con Kaze.

Suzuki Yoshikazu



Personaje conocido como "El viejo" que aparece en la habitación de Gantz luego de la matanza de Shinjuko, Suzuki no tarda en sentir una gran amistad con Kurono al admirar la forma en que protege al grupo.

Gantz a mi parecer y al de muchos fanáticos es una de las mejores series que han salido en los últimos tiempos, ya que tiene todo lo que alguien puede pedir: acción, sangre, mujeres, monstruos y otras cosas. Sé que muchos quedaron un poco decepcionados después de que terminó el anime, pero creo que muchos saben que la historia original no termina así.

En el caso del anime como ha pasado con muchas otras series, alcanzó al manga y se encontraron con la perspectiva de terminar la serie, o bien, insertar capítulos de relleno, tal como sucedió en Naruto y Bleach. Siendo la segunda opción la que se eligió, que si bien no es pésima, decepcionó a más de uno. Por esta razón decidimos contar ñla verdadera razón, y describir lo que sucede después de la misión de los budas donde todos mueren menos Kei.

Antes que nada presentaremos a los personajes principales que aparecen después de nuestros queridos fallecidos, tomando en cuenta de que sólo mencionaremos a los principales.



El día de Naruto



Seguramente se han preguntado si algún día terminará el relleno de "Naruto", ya que lleva más de 80 capítulos de relleno... y bueno, esta incógnita será respondida hoy... la fecha para el comienzo de la segunda parte de Naruto es ¡El 15 de febrero! Esta secuela se llamará Naruto Shippuden "Naruto : crónicas del huracán".

Juego Death note

Aprovechando su creciente popularidad debido al reciente estreno del anime y las películas de imagen real sobre la misma, Nintendo DS contará a partir del próximo 15 de febrero (en Japón) con un juego sobre la conocida serie de la Shonen Jump, "Death Note", llamado "Death Note: el juego de Kira" a cargo de la conocida desarrolladora de videojuegos nipona Konami. Esta, no obstante, no es la primera incursión de la serie en la portátil de Nintendo.

El protagonista, Light Yagami, y el shinigami Ryuk ya aparecían como personajes de soporte en el juego de lucha multiserie, Jump Superstars.

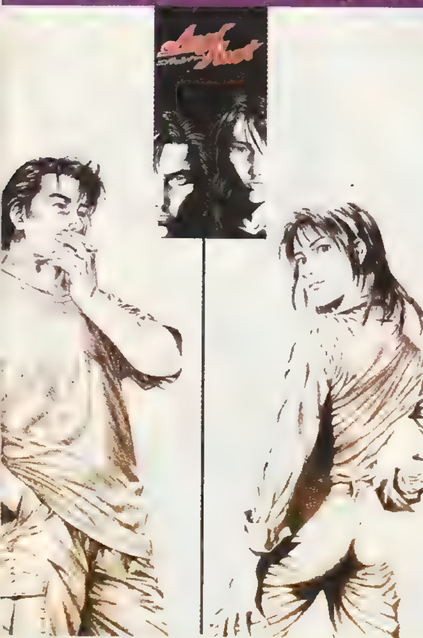
Por lo visto, en este nuevo juego, el jugador podrá elegir de principio si desarrollar el papel de Light o de L, aunque en ambos casos deberá entablar confianza y relacionarse con distintos personajes para o bien encubrir su tarea de asesino o bien investigar al misterioso criminal, anticipándose en todo momento a los movimientos del otro. Por otra parte, se sabe que el juego tendrá finales alternativos, en función de las decisiones que tomemos.

Se desconocen, por el momento, más detalles, como si habrá un modo on-line o bien si se podrán efectivamente escribir los nombres de las personas en nuestra Death Note particular: La pantalla de la DS.



Top Ten

Aquí tenemos el Top 10 de los mangas más vendidos en Japón, es una lástima que no tengamos estos títulos en nuestro país.



1. エンジェル・ハート, Angel Heart (19)
2. 名探偵コナン, Detective Conan (56)
3. テニスの王子様 , The Prince of Tennis (36)
4. NARUTO−ナルト− (36)
5. 家庭教師ヒットマンREBORN!, Hitman Reborn! (13)
6. PLUTO (4)
7. 元祖!浦安鉄筋家族, Urayasu Tekkin Family (15)
8. 彼岸島, Higanjima (18)
9. 新宿スワン, Shinjuku Swan (7)
10. 銀魂-ぎんたま-, Gintama (16)

Reporte de Ventas "Segunda película de Death Note"

Sabemos que la primera película de "Death Note" fue vista por mas de 2 millones de personas y ganó 23 millones de dólares, sin embargo su secuela superó casi al doble dichas cifras, la segunda parte fue vista más de 4 millones de personas y recaudó 42 millones de dólares. Esperemos que estas cifras sirvan para que algún distribuidor decida exhibirla en nuestro país, o por lo menos verla en DVD.



Bleach y los Arrancar



Después de toda una temporada de capítulos de relleno (44), podemos dar gracias por el principio de la saga de los Vizard Arrancar y el final de los Bound. Esta saga empieza en el capitulo 109, así que todos los que dejaron de ver recuperen el hilo de la serie y disfruten de la nueva saga.

Avances de la película Jojo's Bizarre Adventure

La película de la famosa serie de manga "Jojos Bizarre Adventure" está por estrenarse. Dicha cinta toma lugar en la primera saga de la serie, en otras palabras, en "Phantom Blood". En caso de que quieras conocer más información del film Jojos Bizarre Adventure, checa la pagina oficial de la serie www.jojo-movie.com.





BIENVENIDOS A SUPER OTAKU

¡Konichiwa minna-san!! Aquí estamos en nuestro 4to número de SuperOtaku, después de este tiempo poco a poco estamos entendiendo lo que quieren nuestros lectores.
Este número lo dedicamos a todos los fanáticos de Gantz, y esto es sólo el principio, créanme que hay mucho más, entre otras cosas tenemos la continuación de nuestra guía del juego Jump Ultimate Stara; regresamos con nuestra sección de Música y que mejor forma que con Asian Kung Fu Genereration, y por último, nuestra querida Chica Otaku, espero les guste este número y no olviden mandarnos sus mangas para publicarlos en próximas ediciones.

Antes de terminar les comentamos que en próximos números la revista Otaku y SuperOtaku irán evolucionando y estamos interesados en que todos nuestros lectores participen en este proceso, así que esperamos sugerencias, quejas, nuevas secciones que quieran ver en la revista y todo lo que se les ocurra decirnos para mejorarla, el mail al que deben enviarlo es super_otaku@hotmail.com y los espero en las siguientes ediciones.

Yoku Sei
Editor

SUPER OTAKU

MANGA Y ANIME EN TU IDIOMA

